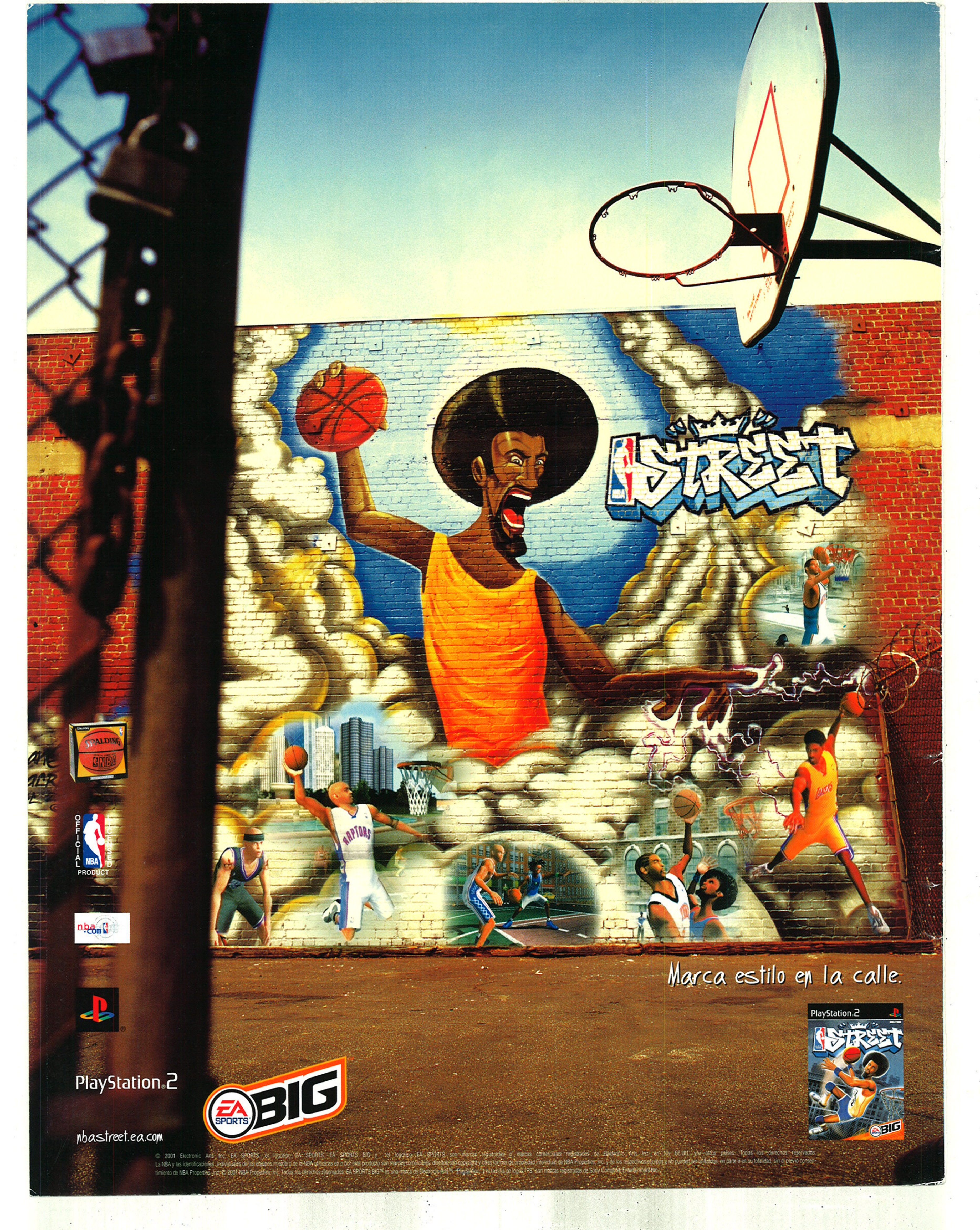

Por sólo 450 ptas. 2'70€
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
PS2 • PSONE
Nº 30 • 450 ptas. • 2,7 €
Play manía
Portugal 550 $ Cont.
Comparativa
MANDOS A DISTANCIA
El cine sin cables en tu PS2
Reportaje
TOMB RAIDER
Lara se estrena en la gran pantalla
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas. en cada juego para PSOne y PS2
Guía completa
ALONE IN THE DARK IV
Llega al final de la aventura más terrorífica
300 JUEGOS PARA PSONE Y PS2 COMENTADOS Y PUNTUADOS
PS2
GIFT
EXTERMINATION
RED FACTION
KURI KURI MIX
THE BOUNCER
NBA STREET
MTV MUSIC 2
FUR FIGHTERS
BLOODY ROAR 3
WACKY RACES
HIDDEN INVASION
LE MANS 24 HORAS
INT. LEAGUE SOCCER
PSONE
THE ITALIAN JOB
ASTERIX
SHADOWMAN
GRAN THEFT AUTO 2
THEME PARK WORLD
ROLAND GARROS
CALIFORNIA WATERSPORTS
KISS PINBALL
DAVE MIRRA REMIX
WORLD'S SCARIEST POLICE
POWER DIGGERZ
NOVEDAD
¡¡La primera obra maestra para PS2!!
ONIMUSHA
REPORTAJE: SYPHON FILTER 3, HARRY POTTER, SPIDERMAN... LOS FUTUROS ÉXITOS PARA PLAYSTATION


STREET
NBA
SPALDING
NBA
OFFICIAL NBA PRODUCT
nba.com
Marca estilo en la calle.
PlayStation 2
STREET
BIG
PlayStation 2
EA SPORTS BIG
nbastreet.ea.com

Sumario 30

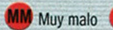
www.hobbypress.es/Playmania

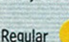
Cómo puntuamos

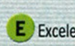
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena.
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad.
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género.
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos.
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:





MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente

Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de Playmanía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son orientativos y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas.

Staff

Amalio Gómez Director Editorial

Sonia Herranz Directora
Abel Vaquero Director de arte
Alberto Lloret Jefe de sección
Daniel Acal, David Fraile Redacción
Álvaro Menéndez Jefe de maquetación
Lidia Muñoz Diseño y autoedición
Ana María Torremocha Secretaria de redacción
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Sonia Ortega, Iván Mariscal, Enrique del Barrio.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de publicaciones: Mamen Perera.
Directores editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo.
Directora de marketing: María Moro.
Director de distribución: Javier Tallón.
Director de producción: Julio Iglesias.
Coordinación de producción: Ángel Benito.
Departamento de sistemas: Javier del Val.
Fotografía: Pablo Abollado.
Departamento de suscripciones: María del Mar Calzada, Antonio Casado.

PUBLICIDAD
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín. E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco. E-mail: pblanco@hobbypress.es.
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino. C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, Vizcaya. Tel. 902 11 13 15. Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena. C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona. Tlf. 93 280 43 34. Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell. C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia. Tlf. 96 352 60 90. Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián. C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla. Tlf. 95 570 00 32. Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN
C/ Pedro Teixeira, 8 2ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 12 03 41 - Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PRINTONE S.A. 28340 Valdemoro, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 9/2001

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

AS
GRUPO AXEL SPRINGER

EL CINE: Una fuente de inspiración

A nadie se le escapa que el cine es una de las principales fuentes de inspiración para los programadores, tal y como lo ha demostrado la larga lista de títulos basados en una licencia atractiva, a la que antes de final de año se van a sumar los últimos estrenos y algún que otro personaje inolvidable...

Después de que Interplay anunciara el desarrollo de videojuegos basados en "Matrix", todo el mundo parece haberse puesto de acuerdo para acercar a nuestras consolas la versión jugable de alguna película de éxito. Entre las noticias más recientes a este respecto, podemos encontrar desde clásicos del calibre de "E.T." a recientes estrenos como "El Regreso de la Momia" o futuros, como "Jurassic Park 3". Muchos de estos proyectos todavía no tienen fecha ni se conoce su apariencia, como es el caso de *Matrix*, del que ya os podemos confirmar que X-Box tendrá la exclusiva durante seis meses. De otros, como "Spiderman: The Movie", tenemos poco más que el título y la plataforma: PS2. Algo parecido pasa con la oscarizada "Tigre y Dragón", que será adaptada por Ubi Soft a varias consolas, entre ellas PS2, y que basará su desarrollo en las artes marciales.
La lista podríamos estirarla un poco más, incluyendo los juegos basados en "Star Wars", James Bond, o los procedentes de la factoría Disney. Sin embargo, ya habrá tiempo para hablar largo y tendido de todos ellos... y de los juegos que han saltado al cine.

Atlantis: The Lost Empire

Tras este título se esconde la última creación de Disney que, como siempre, tendrá su propia versión jugable para PSOne coincidiendo con el estreno. Como indica su nombre, *Atlantis* nos invitará a explorar esta civilización perdida en compañía de 5 personajes, los cuales tendrán que conducir vehículos y utilizar sus habilidades para resolver puzzles y luchar contra todo tipo de monstruos. Tampoco faltarán las secuencias de vídeo extraídas del film ni... Paciencia, que ya os contaremos muchas más cosas.

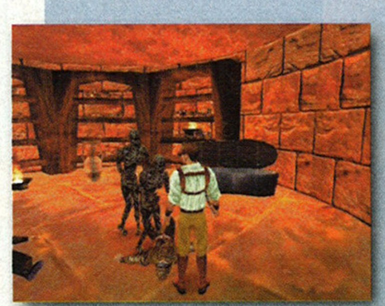




Cada uno de los cinco protagonistas realizará acciones distintas.

El Regreso de la Momia

El último bombazo de taquilla va a mantener sus premisas en su salto a PS2: mucho humor, muchos efectos y un ritmo frenético. Entre las novedades, destacará la posibilidad de jugar con Rick, el aventurero protagonista, o bien con Imhotep, la momia empeñada en destruir al mundo. Con uno u otro, nuestro objetivo será acabar con el malvado Rey Escorpión, para lo que deberemos recorrer medio mundo, investigando escenarios 3D y resolviendo puzzles.



Si las cosas no se tuercen, el juego puede estar listo para el mes de octubre.



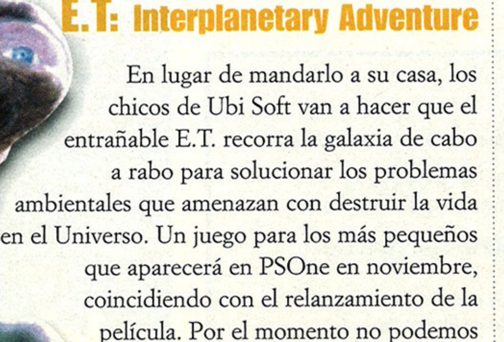
La principal novedad será la posibilidad de controlar a la mismísima momia.

Jurassic Park: Survival

Inspirado en la tercera película de la saga "Jurassic Park", *Survival* adoptará el desarrollo clásico de una aventura de acción, y aprovechará todo el potencial gráfico de PS2. Su argumento nos obligará a evitar que unos terroristas utilicen el ADN de los dinosaurios para crear el caos, teniendo que buscarlos y darlos caza en los más variados entornos poligonales.

E.T: Interplanetary Adventure

En lugar de mandarlo a su casa, los chicos de Ubi Soft van a hacer que el entrañable E.T. recorra la galaxia de cabo a rabo para solucionar los problemas ambientales que amenazan con destruir la vida en el Universo. Un juego para los más pequeños que aparecerá en PSOne en noviembre, coincidiendo con el relanzamiento de la película. Por el momento no podemos ofreceros ninguna imagen.



Aparte de enfrentarnos a los terroristas, deberemos evitar que los dinosaurios nos escojan como su comida favorita.





Jurassic Park Survival estará listo para el mes de noviembre, fecha en la que Universal estrenará la película.

Llévate de paseo tus consolas

Sony acaba de lanzar una nueva gama de accesorios para PS2 y PSOne. Se trata de sendas bolsas de transporte y un estuche de CDs que muestran un estupendo acabado, gran calidad en los materiales y, sobre todo, un diseño repleto de detalles. La bolsa de transporte PSOne tiene un moderno diseño que ofrece espacio suficiente para la consola y sus periféricos, así como un compartimento especial para juegos, y otro para cables y tarjetas de memoria. Además, cómo no, cuenta con un bolsillo para el teléfono móvil. Calidad y diseño para una bolsa de transporte impermeable y acolchada que tiene un precio estimado de 3.490 pesetas. Por su parte, la bolsa oficial PS2 tiene un diseño menos moderno, debido al tamaño de la consola. Cuenta con un compartimento acolchado para que viaje segura, en el que también caben mandos y cables, así como otro hueco para 5 DVDs. Su precio es de 4.990 ptas. Para acabar, Sony también ha puesto a la venta un porta CDs adaptado al diseño de PS2, con capacidad para 12 discos y un compartimento reservado para tarjetas de memoria. Su precio ronda las 2.490 pesetas.

Los más vendidos PSX

(del 1 al 29 de Mayo)

*Lista facilitada por



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ISS PRO EVOLUTION 2	TIME CRISIS OPERACIÓN TITÁN	ALONE IN THE DARK IV	FINAL FANTASY IX	MANAGER DE LIGA 2001	FF VIII (PLATINUM)	COLIN MCRAE RALLY 2.0	THE LEGEND OF DRAGOON	FIFA 2001	C-12

Los más vendidos PS2

(del 1 al 29 de Mayo)

*Lista facilitada por

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZONE OF THE ENDERS	MOTO GP	FORMULA ONE 2001	CRAZY TAXI	SHADOWS OF MEMORY	STAR WARS STARFIGHTER	SKY ODYSSEY	UNREAL TOURNAMENT	TEKKEN TT	FIFA 2001

Los más alquilados PSX/PS2

(del 5/5 al 3/6)

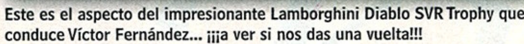
*Lista facilitada por

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DRIVER 2	FIFA 2001	FINAL FANTASY IX	COLIN MCRAE RALLY 2.0	DINO CRISIS 2	PARASITE EVE II	TONY HAWK'S 2	EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE	MEDAL OF HONOR UNDERG.	SPIDERMAN

PlayStation triunfa en el Campeonato GT

Sony ha demostrado su pasión por la velocidad con las tres entregas del genial *Gran Turismo* y con su presencia en el Campeonato de España de Gran Turismo, donde patrocina un equipo. El comienzo de la competición no ha podido ser mejor para el equipo PlayStation, ya que su piloto Víctor Fernández, al volante del potente Lamborghini Diablo SVR Trophy, ha logrado un primer y segundo puesto en las dos primeras carreras. A parte de desearles suerte para el resto de competición, queremos aprovechar para avisaros que aún no se tiene una fecha definitiva de salida para el esperado *Gran Turismo 3*. Podría estar listo para finales de julio, pero de no ser así ya no aparecería en las tiendas hasta finales de agosto.




Este es el aspecto del impresionante Lamborghini Diablo SVR Trophy que conduce Víctor Fernández... ¡¡¡a ver si nos das una vuelta!!!



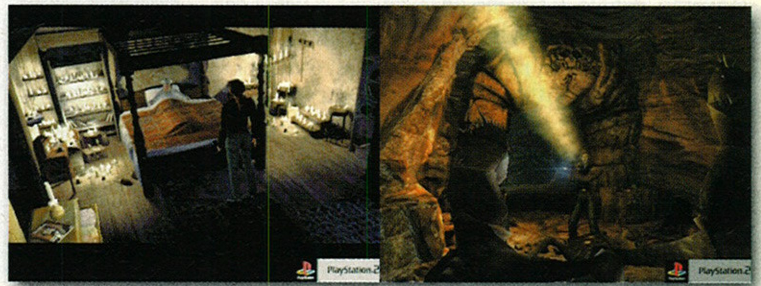
Ganadores de los pasatiempos de Mayo

Estos son los ganadores de los quince juegos de *Manager de Liga 2001* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de Mayo. Enhorabuena.

Noel Gallegos Suárez ....Asturias
Alejandro Hernández Gómez ....Badajoz
Alberto Gago Fernández ....Barcelona
Alberto Moreno SanRoma ....Ciudad Real
Alejandro Gámez Sánchez ....Jaén
Juan C. Plaza Llamazares ....León
Álvaro Hernández Jabardo ....Madrid
Gonzalo Frutos Teresa ....Madrid
Jonathan Fúnez Bustos ....Madrid
Daniel Ruíz Moreno ....Madrid
José M. García López ....Sevilla
José A. Pruaño Rodríguez ....Sevilla
Eduardo Barreto Pérez ....Tenerife
Vicente Cabañes López ....Valencia
Ignacio Falcó Aguilar ....Zaragoza

EL MIEDO, en septiembre en PS2

No, no queremos asustaros con los exámenes de recuperación, sino adelantaros que, después del verano, PS2 va a recibir dos de los mejores survival horror de todos los tiempos. Por un lado, la cuarta entrega de *Resident Evil* se pondrá a la venta en Europa con el subtítulo *Code Veronica X*. Será el primer *RE* en el que todo será poligonal, y contará con una ambientación de lujo, efectos de luz en tiempo real y más suspense y horror que nunca. Su argumento ampliará más la historia de Umbrella, la relación entre Claire y Chris Redfield y recuperará a Albert Wesker, uno de los "malos" más malos de la saga. Y todo en un DVD.
En la otra mano, Infogrames también ha confirmado que para septiembre espera tener lista la correspondiente versión para PS2 de *Alone In The Dark: The New Nightmare*, el último gran Survival Horror de PSOne, con el aliciente de contar con un apartado gráfico muy mejorado.



Alone in the Dark: The New Nightmare. Infogrames no tiene intención de alterar el argumento y desarrollo de su mejor Survival Horror, y tan sólo va a introducir profundas mejoras en el apartado gráfico, que afectarán sobre todo a los escenarios, los personajes y los efectos de luz.



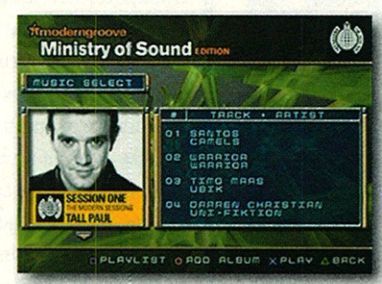
Residen Evil Code Veronica X. Concebido inicialmente como un proyecto exclusivo de Dreamcast, y posteriormente considerado el *Resident Evil* más impactante de toda la saga, *Code Veronica X* nos llegará con más de diez minutos de secuencias de vídeo completamente nuevas.

Penas de prisión para los piratas

El juzgado de lo Penal número 22 de Madrid ha condenado a los propietarios de una tienda de informática a una pena de seis meses de prisión por instalar el "chip" que permite jugar con copias ilegales. Esta sentencia, la primera dictada en Europa reconociendo la ilegalidad de los famosos "chips", ha sido confirmada por la Audiencia Provincial de Madrid, que reconoce la responsabilidad penal derivada de la utilización de estos dispositivos y de cualquier procedimiento para la utilización de las copias fraudulentas. Los condenados deberán cumplir las penas impuestas y están obligados al pago de los daños ocasionados a los titulares de los derechos sobre los juegos. Esperemos que estas sentencias sirvan para poner freno a estas actividades ilegales.

Móntate una discoteca en casa con PS2

Siguiendo la estela de títulos como *Music 2001*, Ubi Soft tiene previsto lanzar al mercado *Ministry Of Sound: Interactive Edition* durante el verano. Según sus creadores, conocidos como Moderngroove, este título acercará a los usuarios de PS2 la tecnología existente en lo que se refiere a edición de imagen para discotecas. Además, incorporará más de 5 horas de música mezclada, perteneciente a géneros como el House, el Techo o Trance, sobre la que podremos introducir nuestros vídeos, compuestos por más de 180 objetos poligonales, sistemas de partículas, fondos... El "juego", que está respaldado por la revista Ministry y el famoso club de igual nombre, contará con la música de DJ tan prestigiosos como Ferry Corsten o Paul Jackson. Ya sabéis, dentro de poco, tendréis vuestra propia discoteca en casa.



En total dispondremos de más de 5 horas de música para combinar con nuestros videos.



En la edición de video podremos utilizar objetos poligonales, efectos de luz, partículas...





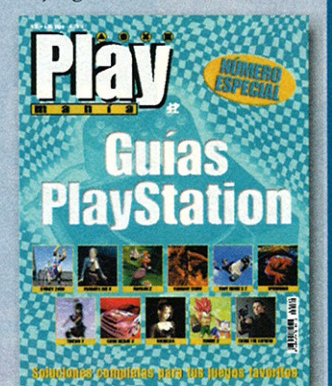
Mantén ordenada tu colección

Si eres de los que dejan su colección de juegos por ahí tirada (con la consiguiente bronca por parte de tus padres) y nunca encuentras a la primera el juego que andas buscando, tus problemas se han terminado con Games Station 3, el nuevo mueble archivador de la firma Logic 3. El mueble, con capacidad para doce juegos de PS2 y nueve tarjetas de memoria, tiene un atractivo diseño, ideal para situarlo al lado de tu PS2 formando un atractivo conjunto, pues tienen el mismo color y casi la misma altura. Su práctico sistema de apertura y la posibilidad de almacenar cualquier contenido en DVD son otras de sus virtudes. Game Station 3 está siendo distribuido por Herederos de Nostromo y su precio es de 5.990 pesetas.



PlayManía te ofrece las soluciones de tus juegos favoritos

Por si no tuviste ocasión de hacerte en su momento con este fantástico número especial de soluciones completas, y por si alguno de estos juegos asún se te resite, el equipo de PlayManía vuelve a poner a tu alcance el nº 8 de su serie Especial Guías PlayStation, donde encontrarás guías detalladas y completas para juegos como *SpiderMan*, *Chase The Express*, *Parasite Eve 2*, *Vagrant Story*, *Tombi! 2*, *Sidney 2000*, *Colin McRae 2* o *Rayman 2*, entre otros. Todo lo que necesitas saber, trucos, consejos, secretos, caminos, estrategias a seguir, todo, lo encontrarás dentro de este número que no puedes dejar escapar si de verdad eres un consolero empedernido. Permanece atento a tu quiosco habitual, porque a finales de Junio podrás conseguirlo, pero... ¡¡corre que se agotan!!



Nintendo Acción te descubre Game Boy Advance

La nueva portátil protagoniza la portada del número de este mes de Nintendo Acción, quien os descubre en un amplio reportaje todas las características de la máquina y sus juegos. También podréis empaparos con las novedades de Gamecube, porque publican las imágenes de sus primeros juegos, y convertiros en unos expertos en guardería Pokémon, que es el tema estrella. Y en la revista Pokémon nº12, encontraréis trucos para *Oro* y *Plata*, un reportaje sobre Mundo Pokémon 2001 y un póster doble de *Pokémon Puzzle Challenge*.



Super reportaje E3: ¡Todos los juegos para todas las consolas!

HOBBY CONSOLAS

La gigantesca feria del E3 de Los Ángeles ha traído consigo un aluvión de bombazos y novedades para todas las consolas: la nueva generación de juegos de PS2, la presentación de los primeros títulos de Gamecube y Xbox, los primeros desarrollos de Sega para otras plataformas... Por eso los chicos de Hobby Consolas han preparado un sensacional reportaje de 24 páginas con todo, absolutamente todo lo que se vio en la feria más importante del mundo. Además, la segunda entrega de la guía de *Alone in the Dark* y las reviews de *Dark Cloud*, *Onimusha*, *Bloody Roar 3* y los primeros juegos de Game Boy Advance.

¡VUELVE SONIC!



El número 19 de la Revista Oficial Dreamcast se une a la celebración del décimo aniversario de Sonic comentando el genial *Sonic Adventure 2*. Comparten la sección de novedades títulos tan fuertes como *Unreal Tournament*, *Crazy Taxi 2* y *Alone in the Dark IV*. Además, los lectores pueden encontrar un completo reportaje del reciente E3, así como la última entrega de la guía de *Skies of Arcadia*. Además de la demo de *Sonic Adventure 2*, el DreamOn incluye otras nueve demos.



Computer Hoy 71

El lanzamiento del nuevo sistema operativo de Microsoft, Windows XP, promete ser todo un acontecimiento. Pero Computer Hoy no se deja deslumbrar y lo ha analizado de arriba abajo para dejar al descubierto todas las mejoras que incorpora.

Servicios gratuitos para webmasters

PC MANÍA

¿Necesitas lo mejor para tu página Web? Compra el número 21 de PC Manía: en él hallarás la solución a tus problemas de webmaster. Y hay mucho más. Su comparativa de software analiza los mejores programas de diseño vectorial.

Descubre la nueva aventura

Micromanía te descubre el nuevo proyecto de los creadores de *Tomb Raider*. Visitan los estudios de Confounding Factor, el equipo que los diseñadores de Lara Croft formaron para desarrollar *Galleon*, el juego que pretende redefinir el género de la aventura, y te cuentan cómo será. Además, se han ido a las oficinas de BioWare en Canadá para contarte todos los detalles de *Neverwinter Nights*, el esperado juego de rol. No te pierdas tampoco sus análisis de *Z. Steel Soldiers*, la vuelta de The Bitmap Brothers, ni las guías que te han preparado de *Fallout Tactics* y *Tropico*. Tampoco faltan los avances, las noticias, previews y las demos más recientes, en el CD ROM.





¿Quieres ir al cine?

¿Quieres tiempo?

¿Quieres compañía?

¿Quieres estilo?

¿Quieres acción?

¿Quieres diversión?

¿Quieres amigas?

¿Quieres amigos?

¿Quieres salir?

¿Quieres entrar?



Hay muchas cosas para ver, oir y hacer. Hay un nuevo Nokia 3330 con Wap.

Únete al Club Nokia, tendrás acceso a muchos servicios exclusivos como tonos de llamada, salvapantallas animados, iconos, juegos con diferentes niveles de dificultad...

Saca lo máximo de tu Nokia 3330, te esperamos en www.club.nokia.es



www.nokia.es

Centro de Atención al Cliente: 902 404 414





PlayStation
Sigue en juego

Los últimos lanzamientos y el elevado número de novedades para PS2 presentadas en el E3 pueden dar la impresión de que el final de PlayStation está cercano. Sin embargo, si miramos con un poco de atención, todavía podemos descubrir grandes títulos para esta consola. En estas páginas os mostramos algunos de los juegos que iremos viendo aparecer a lo largo de este año.

La experiencia nos demuestra que la aparición de nuevas consolas acaba con las anteriores, ya que las modernas ofrecen más calidad, más posibilidades de juego y más diversión. En vista de este razonamiento, y de los escasos lanzamientos que se están produciendo en estos meses, muchos podríais pensar que el final de PlayStation está próximo. Sin embargo, nada más lejos de la realidad. Después de pasar revista a los títulos para PlayStation presentados en el E3 y los que con cuentagotas están anunciado las distribuidoras, está claro que PlayStation todavía tiene mucho que decir. Y es que pese a que PS2 se está imponiendo como el soporte del futuro, la 32 bits de Sony está demostrando que tiene potencial para aguantar este supuesto relevo generacional.

LA ESTRATEGIA DE SONY.

La primera interesada en que PlayStation se mantenga como punto de referencia es la propia Sony, que no tiene ninguna intención de abandonar a los más de 80 millones de usuarios que tiene en todo el mundo.

La primera prueba de ello la tenemos en el lavado de cara al que ha sometido a la consola, reestrenada como PSOne y con un diseño mucho más moderno, pequeño y manejable. Junto al nuevo aspecto de PlayStation hay que tener en cuenta a larga lista de periféricos que para ella tiene previstos, con mención especial a la "minipantalla" con la que podremos hacer que nuestra consola favorita sea casi portátil. Tanto los distintos modelos de pantalla existentes, como el resto de periféricos específicos para PSOne nos llegarán estas Navidades como señal inequívoca de que Sony va a apoyar a su consola.

Pero si este apoyo os parece poca prueba de las intenciones de Sony, el sorprendente anuncio del lanzamiento, esta Navidad, de la secuela de uno de sus títulos más emblemáticos, *Syphon Filter 3*, nos sirve de clara confirmación. Y más si tenemos en cuenta el anuncio de otros títulos no menos atractivos que nos llegarán a final de verano, para consolarnos por estas vacaciones tan "secas" que vamos a pasar. Por supuesto, Sony no es la única compañía que está demostrando que confía en PSOne, como podéis comprobar a lo largo de este reportaje.

JUEGOS PARA LA NUEVA PLAYSTATION.

Aunque el E3 no nos ha deparado la larga lista de novedades a la que estábamos acostumbrado, no podemos negar que los títulos anunciados tienen su atractivo. Además del mencionado *Syphon Filter 3* nos aguardan otros juegos interesantes. Así, Activision no quiere desaprovechar el éxito de sus licencias más importantes y vuelve a la carga con *SpiderMan*, *Tony Hawk's* y *X-Men*, y Electronic Arts tiene un »



El cambio en el diseño original de PlayStation parece demostrar que Sony tiene intención de conseguir que su 32 bits viva una segunda juventud.

Syphon Filter 3

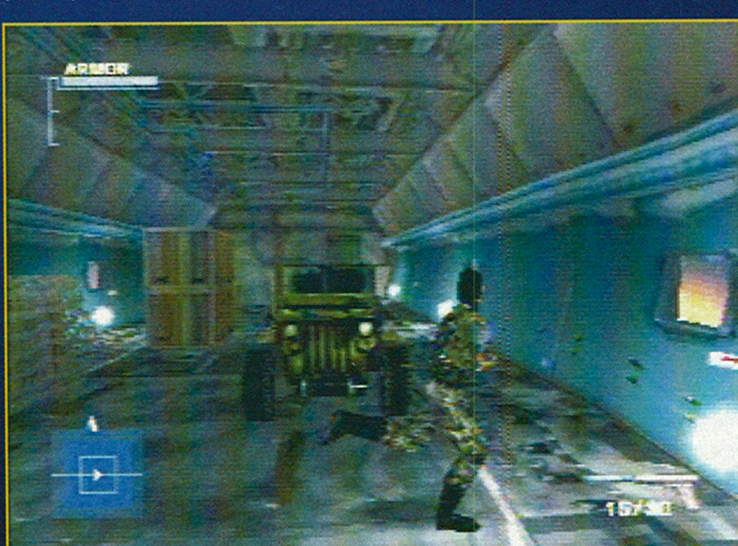
Un inesperado regreso

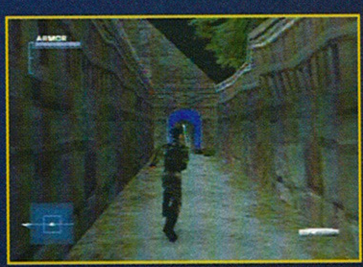
Aventura de acción / Sony / Navidad


Los rifles de francotirador, con y sin mirilla de visión nocturna, serán básicos para cumplir algunas de las muchas misiones que presentará el juego.


Lian Xing compartirá una vez más protagonismo con Logan, aumentando su importancia en estar tercera entrega de la saga.

Para gozo y algarabía de los millones de fans de Gabe Logan, Sony anunció en el pasado E3, y de manera bastante sorpresiva, el lanzamiento de la tercera parte de la exitosa saga *Syphon Filter*, uno de los pocos juegos para "mayores" que nos depararán los próximos meses. En honor a la verdad, parece que vamos a encontrar muy pocas novedades, especialmente en lo que respecta al apartado gráfico que, salvo alguna mejora general, no sufrirá demasiados cambios. Gabe y Lian Xing seguirán siendo los protagonistas de la aventura, y juntos deberán embarcarse en la desesperada búsqueda del famoso gas letal. Lo más novedoso será la inclusión de minijuegos, bonus y nuevas armas reales, como la famosa Desert Eagle. También habrá varios modos de juego para la modalidad Deathmatch, apreciaremos un notable aumento de la IA de los enemigos y aparecerán muchos personajes secundarios que le darán vidilla a la cosa. Por supuesto, nuestro agente favorito visitará nuevas localizaciones, como Italia, Costa Rica, Afganistán o Tokio y nos enganchará con la desbordante acción que ha caracterizado sus anteriores aventuras.
Eso sí, toca echarle paciencia, porque Logan regresará con el frío, como los buenos espías, en invierno de este año.


La acción trepidante seguirá siendo la principal virtud de un juego que se ha caracterizado por unir lo mejor de los arcades y de las aventuras en una trama siempre cruda, sólo apta para mayores.


Entre las principales novedades encontramos un arsenal más potente y nuevos escenarios.





La sorpresa de Capcom

La compañía de *Resident Evil* no va a iniciar nuevos desarrollos para PSOne, pero sí va a poner a nuestro alcance, de la mano de Electronic Arts, tres títulos de suficiente solera y calidad como para satisfacer a los más exigentes y muy especialmente a los seguidores de los clásicos de esta compañía.
Los tres juegos se pondrán a la venta a finales de junio (ya los comentaremos más a fondo), aunque por desgracia nos llegarán sin traducir.

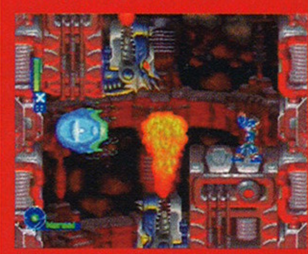
Breath of fire 4





Estamos ante una de las mejores sagas de RPG para PSOne. La cuarta entrega mantiene los consabidos combates por tunos y luce un buen apartado gráfico.

Megaman X5



El héroe azul de Capcom vuelve a la carga con un plataformas pletórico de acción y, como siempre, muy, muy difícil.

Megaman Legends 2



Si las plataformas no es lo tuyo, la saga *Legends* presenta a Megaman enfrentado a una curiosa aventura de acción.

Spiderman Enter Electro

El regreso del Hombre Araña

Aventura de acción / Activision / Otoño

En esta secuela, basada en el mismo motor gráfico de *Tony Hawk's 2*, no vamos a apreciar demasiadas novedades técnicas ni de control, aunque Spiderman ganará en habilidades y animaciones, luciendo nuevos combos y pudiendo hacer uso de más tipos de telarañas para deshacerse de los malos. Además, contará con un conjunto de trajes y armaduras mucho más amplio.
Spiderman Enter Electro va a estar más orientado a la resolución de puzzles que la primera parte y en el desarrollo de la aventura se va a tener que interactuar más con objetos del entorno para resolver determinadas situaciones, como apagar un incendio haciendo uso de las telarañas. Sin duda, uno de los platos fuertes de estas Navidades.



En esta secuela Spiderman se enfrentará a Electro y tendrá que encontrar y destruir la máquina que el supervillano ha inventado para potenciar sus destructivos poderes. Todo un reto para los aventureros más habilidosos.

X-Men Mutant Academy 2

Nuevos mutantes para la misma guerra

Arcade de lucha / Activision / Navidad



Habrá seis personajes nuevos, extraídos de la segunda parte de la película.

HAVOC 66 FORGE

Los movimientos seguirán en la línea de los que ya pudimos disfrutar en la primera parte.

Esta nueva entrega de la saga *X-Men* mantendrá la jugabilidad clásica de los arcades de lucha 2D, sobre escenarios tridimensionales mucho más cuidados. Entre sus novedades más importantes hay que destacar la inclusión de 6 escenarios inéditos basados en localizaciones de la nueva película y, aunque recuperará a los 10 personajes de la primera parte, también incluirá 6 nuevos luchadores, como Havoc, el hermano de Cíclope.
Sin duda, uno de sus aspectos más atractivos es el cuidado puesto en respetar el ambiente de los largometrajes.

» filón llamado *FIFA* que este año va a seguir en la brecha. Además, se ha hecho con la licencia de tres títulos de Capcom que, aunque no sean de rabiosa actualidad fuera de nuestras fronteras, a buen seguro encandilarán a más de uno. Y no nos podemos olvidar de otra de la bombas de Electronic Arts como es la licencia del archiconocido y exitoso Harry Potter, protagonista de libros juveniles que han vendido millones de unidades en todo el mundo.

El resto de compañías se ocupan en temas más desenfados, Party Games, Puzzles y algún juego de velocidad, así como por licencias tan comerciales como las de Warner y Disney, y por éxitos tan asegurados como el de *Tintín*. En general, parece que PSOne va a orientarse hacia el público más joven o más "nuevo" en esto de los videojuegos, aunque títulos del calibre del genial *The Italian Job*, del que os hablamos en otro reportaje, *Black & White*, *Drácula 2* o *World's Scariest Police Chase*, van a seguir dando cancha a los jugones más talluditos.

Además, si nos aburrimos a la espera de que estos juegos se pongan a la venta, siempre podemos recurrir a una importante faceta de la consola, las series de Precio Especial, con Platinum y Valor a la cabeza.

Desde la liberación de precios de Sony, todas las compañías se han embarcado en el relanzamiento de sus títulos, permitiéndonos disfrutar por muy poco dinero de algunos clásicos imprescindibles, como *Metal Gear*, o las sagas *Gran Turismo*, *Resident Evil* o *Tomb Raider*, además de juegos que, sin aspirar a la vitola de genial, cumplen perfectamente con su función de divertir y por poco más de 2.000 pesetas. En definitiva, que no nos va a faltar la diversión, tanto si somos recién llegados, como si buscamos juegos más "serios".

EL FUTURO.

Como no somos adivinos, no podemos saber cuándo y cómo PSOne dejará de funcionar al mismo ritmo que hasta ahora, lo que es una de vuestras dudas más frecuentes. Sin embargo, no parece que la máquina vaya a desaparecer del mismo modo en que lo han hecho otras consolas en parecidas circunstancias.

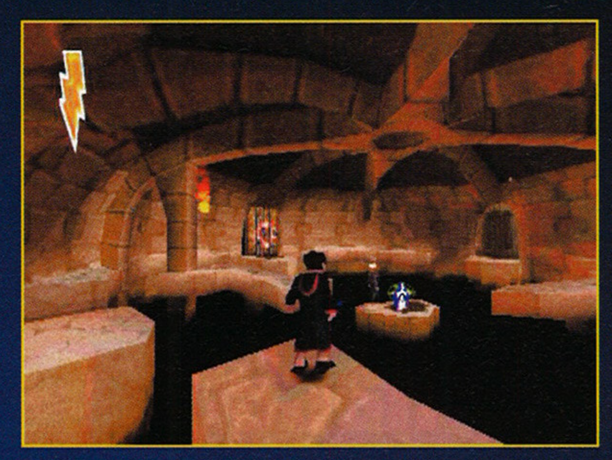
Todo indica que Sony podría cubrir con sus dos consolas dos importantes campos: por un lado el mercado infantil con PSOne, y por otro, el de los auténticos apasionados de los juegos con PS2. En cualquier caso, esta transición se está llevando con mucha tranquilidad y de momento PSOne va a seguir divirtiendo tanto a unos como otros. La prueba la tenéis en los juegos de este reportaje.

Harry Potter y la piedra filosofal

Juega con el héroe de tus libros favoritos

Aventura-Plataformas / Electronic Arts / Septiembre

Si eres uno de los millones de seguidores que en todo el mundo tienen las novelas de Harry Potter, estarás ansioso por conocer más detalles de su conversión a PSOne, que está siendo desarrollada por Argonauts y avalada por Electronic Arts. Esta aventura 3D estará basada en el universo mágico imaginado por J.K. Rowling y nos colocará en le piel de Harry Potter, un aprendiz de mago que da rienda suelta a sus poderes en el peculiar colegio Hogwarts. Siguiendo el argumento del libro, nos veremos inmersos en las más sorprendentes y curiosas situaciones, como un viaje 3D en "montaña rusa" por Gringotts o una persecución en escoba voladora.
El juego se destapa como una sucesión de retos, puzzles y plataformas sobre escenarios 3D creados para reflejar con fidelidad las localizaciones más emblemáticas de la saga. De hecho, los editores de los libros se están cuidando muy mucho de que todo, ambientación, personajes y entorno, encaje con la imagen dada en las novelas.
Harry será un héroe muy bien animado y capaz de solventar cualquier situación ya sea saltando, trepando, nadando o haciendo uso de los hechizos que vaya aprendiendo a base de resolver todo tipo de minijuegos. Habrá que luchar contra malvadas criaturas, interactuar con más de 20 personajes, descubrir objetos especiales... La verdad es que el juego, que se espera para después del verano, tiene pinta de ser uno de los grandes éxitos para PSOne.



De momento no podemos mostraros más imágenes del juego debido al secretismo que rodea su desarrollo y a los posibles problemas de licencia con los editores de las novelas, que no quieren que nada afecte a la imagen de Harry Potter.

Tintin Destination Adventure

Del cómic a PlayStation y en 3D

Aventura / Infogrames / Otoño

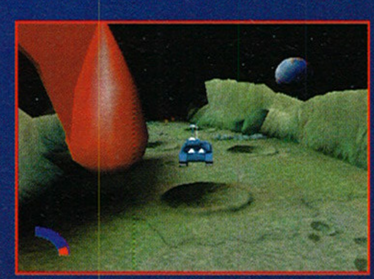
Por primera vez, este polifacético héroe del cómic se enfrenta a una aventura tridimensional donde deberá demostrar sus habilidades tanto a la hora de pilotar vehículos, como de navegar o resolver puzzles, al tiempo que se deshace de los malos de turno e investiga amplísimos mapeados ambientados en medio mundo. El argumento de este *Destination Adventures* estará basado en cinco de los cómics de Tintín, y en él aparecerán los personajes más emblemáticos de la saga. Su aspecto resulta de lo más prometedor.



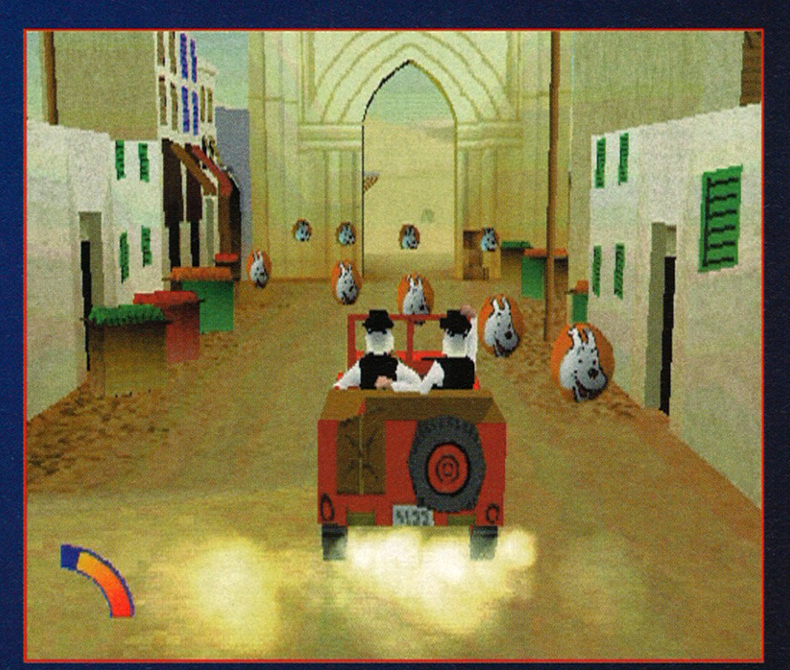
Este *Tintín* mostrará distintos estilos de juego, lo que hará que el desarrollo resulte muy variado.



Como en todos los juegos basados en Tintín, tampoco faltará el componente plataformero.



Como podéis ver, uno de los cómics en los que está basado el juego es Exploradores en la Luna.



Motocross Mania

Motos para todos los gustos

Velocidad / Take 2 / Julio

Si eres seguidor del motociclismo te encantará saber que este título no va dejar de lado ninguna faceta de este apasionante deporte de motor, ya que incluirá tres estilos de competición y, lo que es más importante, off-road, es decir, sin tener que seguir un trazado fijo. Así, los amantes de las dos ruedas podrán embarcarse en apasionantes carreras de motocross, supercross o freestyle donde deberán demostrar su habilidad con el manillar, ya sea sorteando obstáculos o realizando acrobacias a toda velocidad. Sin duda, un título prometedor.



Además de correr, podremos realizar acrobacias a los los mandos de nuestras motos de cross.



Entre sus principales características destaca la existencia de varios modos Multijugador.



Uno de los grandes atractivos de Motocross Mania es que nos ofrecerá libertad de movimientos.

One Piece Mansion

Un puzzle con sabor a estrategia

Puzzle / Capcom / Sin determinar


Habrá que conseguir que los habitantes de cada habitación sean compatibles con sus vecinos.


El ritmo de la acción no nos dará margen ni a disfrutar de su desbordante sentido del humor.


Sería una verdadera lástima que un título tan divertido no llegara a salir en nuestro país.

One Piece Mansion es una de esas locuras japonesas que seguro que atrapa a los amantes de los puzzles. La cosas es tan retorcida como convertirnos en gerentes de una mansión con el objetivo de lograr dinero para poder añadir habitaciones. Para ganar dinero hay que tener inquilinos y para que no se vayan, hay que conseguir que se sientan a gusto y que reine la paz entre ellos. Ahí llega lo difícil: colocar a los inquilinos de manera que sus gustos y fobias no choquen. ¿Parece fácil? Pues aseguramos que es una auténtica locura.

Europa Racer

Recorre las principales ciudades de Europa

Velocidad / Julio / Infogrames

Europe Racer será un espectacular juego de carreras ambientado en las ciudades europeas más carismáticas, como París, Londres o Atenas, sin olvidarse de las españolas Madrid y Barcelona. Todas estas ciudades estarán recreadas con un gran nivel de detalles y nuestro objetivo será recorrerlas sorteando el tráfico, los atascos, los peatones y, por supuesto, a la policía. Más de 30 coches y un buen abanico de campeonatos y modos de juego, completan lo que puede ser uno de los bombazos de los próximos meses.


Uno de sus principales atractivos será la perfecta recreación de ciudades como Barcelona.


Podremos atajar por cualquier zona de la ciudad para esquivar los obstáculos que encontremos.


Podremos conducir diversos tipos de coches y bajo cualquier climatología.

Para los más pequeños

Si de algo van a estar cargaditos los próximo meses, va a ser de juegos de corte y temática infantil, descaradamente orientados a los más pequeños de la casa.
Junto a los títulos que aquí podéis ver, y que se irán desgranado desde ahora a Navidad, aún se podrían mencionar algunos más, como las aventuras del Inspector Gadget o un simpático arcade basado en el popular E.T.
En todos estos títulos coinciden una serie de características comunes. Así, la inmensa mayoría están basados en licencias con gran tirón entre los pequeños, como los Rugrats, los Looney Toons o los personajes Disney; todos suelen tener un apartado gráfico colorista y sin complicaciones y se suelen basar en sucesiones de minijuegos o pruebas sencillas al alcance de los "peques".
Parece claro que muchas compañías van a decantarse por lanzar sus juegos más serios en PS2, limitando sus novedades en PSOne a títulos mucho más desenfados y para un público menos experimentado. De todo tiene que haber, y nuestros hermanos pequeños (o nuestros hijos) también tienen que tener derecho a jugar, ¿no os parece?

Goofy´s fun House


Una divertida sucesión de minipruebas en la que la torpeza de Goofy será protagonista.

Kids Sport Football


Fútbol fácil, divertido y sin complicaciones, plasmado con sencillez y sentido del humor.

Mary Kate Ashley Crush Cours


Un juego para niñas, donde Mary Kate participa en montones de minijuegos.

Looney Tunes Adventures

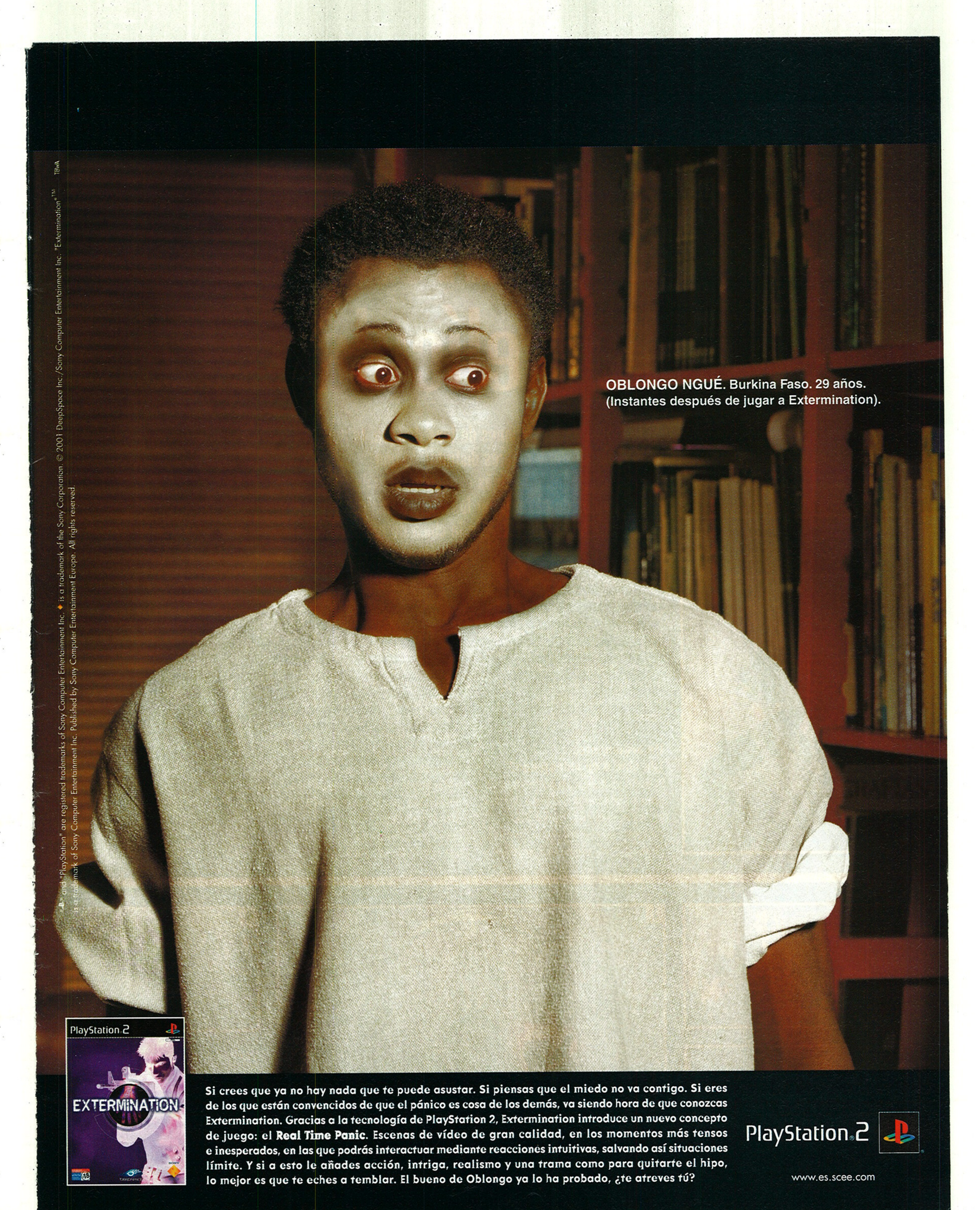

Los Looney Toons querrán que les ayudemos a solucionar pequeños puzzles y acertijos.

Nicktoons Racing


Un arcade de carreras protagonizado por los Rugrats. Simpático, asequible y colorista.

Pyjama Sam


Con un precioso acabado gráfico, este título pondrá a prueba nuestro poder de decisión.



OBLONGO NGUÉ. Burkina Faso. 29 años.
(Instantes después de jugar a Extermination).
Si crees que ya no hay nada que te puede asustar. Si piensas que el miedo no va contigo. Si eres de los que están convencidos de que el pánico es cosa de los demás, va siendo hora de que conozcas Extermination. Gracias a la tecnología de PlayStation 2, Extermination introduce un nuevo concepto de juego: el **Real Time Panic**. Escenas de vídeo de gran calidad, en los momentos más tensos e inesperados, en las que podrás interactuar mediante reacciones intuitivas, salvando así situaciones límite. Y si a esto le añades acción, intriga, realismo y una trama como para quitarte el hipo, lo mejor es que te eches a temblar. El bueno de Oblongo ya lo ha probado, ¿te atreves tú?
PlayStation 2
EXTERMINATION
PlayStation 2
www.es.scee.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the Sony Corporation. © 2001 DeepSpace Inc./Sony Computer Entertainment Inc. "Extermination"™ is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
TBWA

El 22 de junio tienes una cita en el cine con Lara Croft

Tomb Raider

La película

La película refleja a la perfección el espíritu de los videojuegos, y, por supuesto, podremos ver a Lara en acción haciendo lo que mejor sabe hacer: explorar templos y tumbas.

Si eres uno de los millones de fans de Lara, te gusta el cine de acción y quieres disfrutar de una superproducción de las más espectaculares del año, no te olvides de pasarte por los cines a finales de junio: tienes una cita ineludible con la chica de tus sueños.





Con un presupuesto de 70 millones de dólares y el objetivo en mente de no defraudar ni a los seguidores de las mejores películas de acción ni a los incondicionales de Lara Croft, Core y Paramount presentan un film capaz de aunar la acción más frenética y desbordante con toda la magia y la emoción de los videojuegos sin descuidar un sólo detalle.

Un argumento, ¿de cine o de videojuego?

El guión de la película nos meterá de lleno en una trama que tiene de todo: emoción, suspense, humor y por supuesto, mucha, mucha acción. Los Illuminati, una organización secreta y muy poderosa, quieren hacerse con un triángulo sagrado dividido en dos mitades escondidas en partes distintas del mundo, ya que es la llave con la que podrán detener el tiempo y traer de vuelta a los Ancestros, seres poderosos y malvados. Para ello, han de aprovechar una conjunción planetaria que se da cada 5000 años. "Casualmente", Lara también tiene conocimiento de dicho artefacto, por lo que intentará adelantarse a los malos para desbaratar sus planes y evitar que la Humanidad llegue a su fin. Aunque, eso sí, sólo tiene 48 horas para conseguirlo...
Como podéis ver, esta trama encajaría a la perfección en uno de los

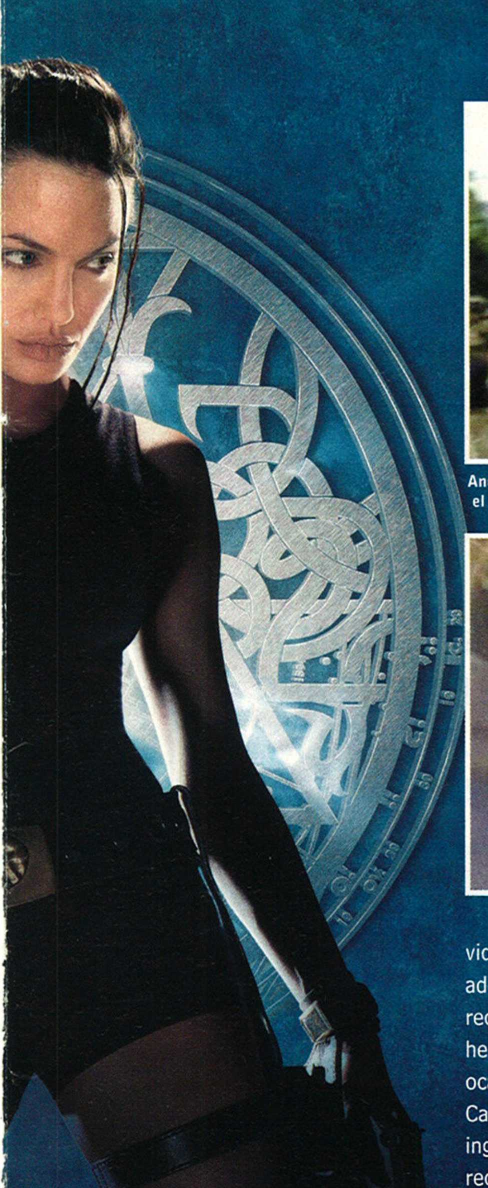


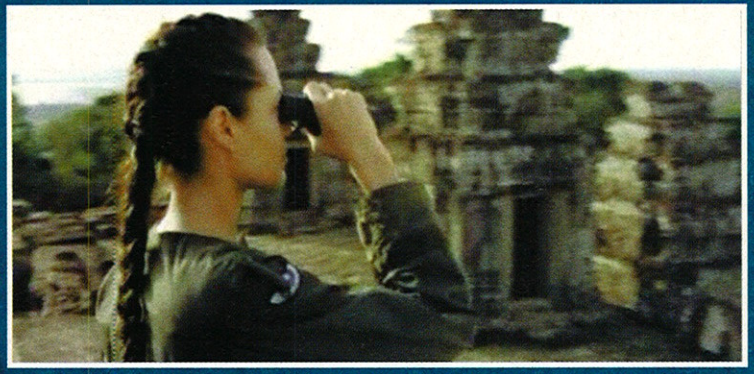




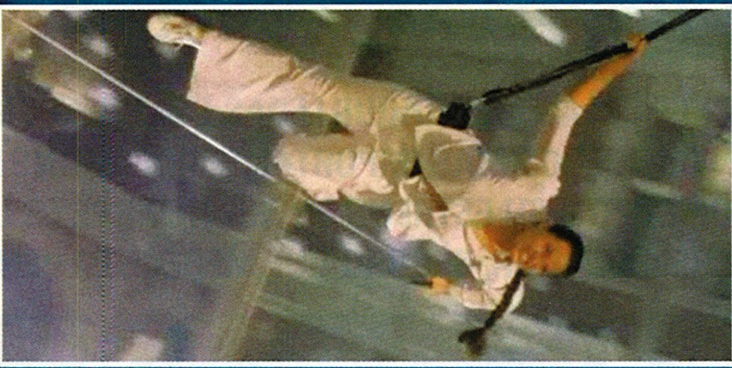


1. Entre las pertenencias de su difunto padre, Lara encuentra un reloj que no augura nada bueno.
2. Lara comprueba que una conjunción planetaria inusual, que sólo se da una vez cada 5000 años, tendrá lugar dentro de dos días.
3. Un triángulo sagrado dividido en dos mitades es la llave para detener el tiempo y el espacio.
4. Los Illuminati, una organización secreta, quieren conseguir ese triángulo para devolver a la vida a los Ancestros y cambiar el destino de la Humanidad, algo que Lara tendrá que impedir.





Angelina Jolie se ha calzado las botas de Lara Croft con absoluta comodidad, aunque para hacerse con el papel tuvo que pelear duro con actrices como Demi Moore, Sandra Bullock o Elisabeth Hurley.



videojuegos de Lara, pero es que además, para desarrollarla se ha recurrido a parajes que nuestra heroína ha visitado en más de una ocasión, como Siberia, las junglas de Camboya, su aristocrática mansión inglesa, templos budistas… Para recorrer estos parajes, Lara saltará, se descolgará de cuerdas, usará sus pistolas, tendrá una mochila sin fondo y ¡hasta conducirá un jeep!

Angelina Jolie, la mejor Lara Croft

Después del enorme trabajo físico realizado, Angelina Jolie ha logrado encajar a las mil maravillas con Lara, dando vida al personaje virtual de una manera muy creíble, mostrando a una chica dura que sabe ser tierna cuando le interesa, una mujer irreductible que no se arredra ante nada. Todo el equipo ha trabajado duro para conseguir que "Tomb Raider" divierta al espectador y le deje con ganas de más, sea seguidor o no de los videojuegos. Tan seguros están de que va a ser un taquillazo, que todos han firmado para dos películas más. Eso sí, se dice que Jolie ha terminado tan extenuada, que no está claro que vuelva a calzarse las botas de Lara. No obstante, la película lleva camino de convertirse en una saga y Lara Croft en símbolo de la acción más desbordante. ¡Tiembla Indiana Jones!



CONQUISTA A LARA CROFT GRACIAS A TRINA

Con este sugerente título, Schweppes ha iniciado una campaña que une a Lara Croft con Trinaranjus, pudiendo conseguir fantásticos premios durante el verano. Comprando latas o botellas podremos ir coleccionando puntos que podremos canjear por una estupenda toalla de playa con Lara Croft. ¡No me digas que no vas a fardar delante de tus amigos en la playa o en la piscina tumbado con Lara tranquilamente!

Además, las 100 primeras cartas tienen aseguradas una copia de la nueva versión de *Tomb Raider* para PlayStation 2 que está en desarrollo. La promoción es válida hasta el 15 de septiembre, aunque para jugar a *TRVI* vamos a tener que esperar mucho más…



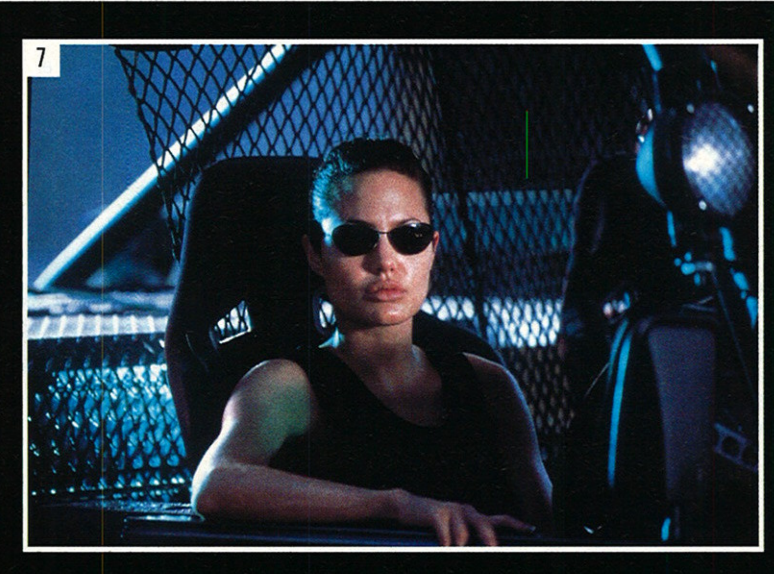




Toda la película se ha rodado en escenarios naturales, a excepción de los interiores de los templos, que se han reconstruido en los famosos estudios Pinewood de Londres.









5. Las dos mitades del triángulo están escondidas en la Tumba de la Luz Danzante, en Camboya, y en el Templo de las Diez Mil Sombras, en Siberia.
6. Powell, el sicario de los Illuminati, intentará eliminar a Lara por todos los medios.
7. Haciendo uso de todos sus recursos, nuestra heroína intentará adelantarse a los malos.
8. Lara tendrá que superar un montón de obstáculos, trampas y peligros, además de a unos peligrosos guerreros monos de piedra, para conseguir las piezas del triángulo.

The Italian

El sucesor de *Driver* en PlayStation

BASADO EN UNA DE LAS PELÍCULAS MÁS TAQUILLERAS DE LOS 70, *THE ITALIAN JOB* SE DESTAPA COMO UNO DE LOS JUEGOS MÁS IMPORTANTES DE PSONE EN ESTE AÑO, UNO DE SUS ÚLTIMOS BOMBAZOS. SU ESTRENO EN SEPTIEMBRE ES UNA DE ESAS FECHAS QUE NO DEBÉIS OLVIDAR, SEGURO QUE MERECE LA PENA.



The Italian Job **mostrará un look y un desarrollo que recuerda a** ***Driver*****, aunque va a ser a tener más humor y todavía más acción.**



Las tres localizaciones del juego, Londres, Turín y Los Alpes, no serán fieles reproducciones de las reales, aunque se reconocerán.



Los minis y sus alocadas persecuciones van a ser parte vital en el desarrollo del argumento de ***The Italian Job*****.**

Pocos estrenos cinematográficos han dejado una huella tan profunda en el Reino Unido como en su día lo hizo "The Italian Job", donde es considerada película de culto. Por este motivo no resulta nada extraño que sea SCI, un grupo de desarrollo británico, el que se ha molestado en rescatar la licencia y, cómo no, el encargado de llevar a buen puerto el proyecto. Y para demostrar que la cosa no va por mal camino, Sam Forrest, la cabeza visible de SCI, estuvo con nosotros el pasado 10 de mayo, y nos mostró en exclusiva todos los entresijos de la primera beta jugable de *The Italian Job*, un título que, a primera vista, promete igualar, e incluso superar, al mismísimo *Driver*.

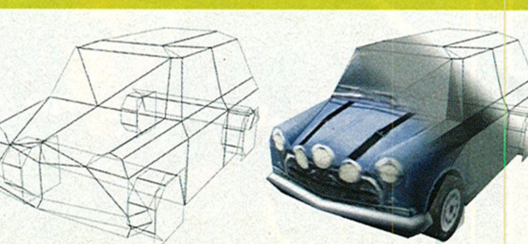
CLAVADO A LA PELÍCULA

Una de las primeras metas que se fijó SCI fue crear un esquema de juego que respetara el espíritu del film y al mismo tiempo reprodujera sus momentos clave, como las frenéticas persecuciones protagonizadas por los Minis, que tienen lugar en localizaciones tan disparatadas como el tejado de un estadio.

Sobre este planteamiento inicial, SCI empezó a dar forma a un proyecto que, simplificando, guardará muchos parecidos con el primer *Driver*, tanto en el apartado gráfico como en el jugable. Así, en el principal modo de juego, llamado Italian Job, deberemos llevar a cabo pequeñas misiones, como robar el coche de un embajador o desconectar cámaras de seguridad, todas ellas orientadas a plasmar los puntos álgidos del film. En total habrá 20 misiones y se desarrollarán, como en la película, en tres puntos de la geografía europea: Londres, Turín y los Alpes. Por lo que nos dijo Sam Forrest, las dos primeras ciudades presentarán cerca de 30 kilómetros cuadrados, que podremos recorrer con completa libertad para admirar sus monumentos y centros más importantes, como museos, el metro o los centros comerciales. En ningún caso intentarán ser fieles

El desarrollo

SCI lleva trabajando en *The Italian Job* algo más de un año, y espera concluir el juego en poco más de tres meses. Todavía quedan por implementar algunos efectos de luz y corregir ciertos temblores de texturas, aunque todo el trabajo gráfico, que ha sido desarrollado con la ya clásica herramienta 3D Studio Max, ya se ha completado. Veremos como queda...





Job

Las calles de las ciudades tendrán tráfico, peatones y numerosos efectos de luz, a los que hay que añadir misiones nocturnas y la posibilidad de circular por los tejados de las casas.

reproducciones de las ciudades reales, aunque estarán presentes sus calles más emblemáticas y sus monumentos más importantes.

MUCHO MÁS POR DESCUBRIR

Por si el modo Italian Job no fuera suficiente, SCI va a incluir un montón de modos de juego ocultos, que irán apareciendo a medida que superemos determinadas misiones o retos. Así, en Free Ride podremos recorrer las ciudades cumpliendo o infringiendo las normas de circulación y efectuando todo tipo de saltos peligrosos entre tejados y azoteas, mientras que en Destructor tendremos que machacar una larga hilera de conos. Más interesante aún resultará el modo Challenge, en el que deberemos superar unas retorcidas pruebas de dificultad creciente, como completar un trazado plagado de autobuses o destrozar el coche en el menor tiempo posible. Tampoco faltará un modo Multijujugador, que en principio no será a pantalla partida, aunque no pudimos verlo al no estar implementado en la beta. Es, por el momento, la mayor duda que nos ha dejado *The Italian Job*.

En relación con todos estos modos de juego, Sam Forrest nos comentó que SCI, desde el primer momento, ha querido crear un juego extenso, divertido y con muchas horas de juego. En resumen, SCI quiere crear un juego »

The Italian Job
La Película

Esta película de la Paramount, estrenada en 1969, fue dirigida por Peter Collinson y contó con un fabuloso guión de Troy Kennedy Martin, un guionista que trabajó en series de televisión. El film arranca en Londres, con un joven Michael Cain abandonando la cárcel y reclutando miembros para un nuevo trabajo en Turín, consistente en robar 4 millones de dólares. Todo se complica al entrar en juego la Mafia, e incluso un capo mafioso que prefiere dirigir sus negocios desde la "trena"... Si por algo destacó "The Italian Job", conocida aquí como "Un Trabajo en Italia", fue por sus impresionantes persecuciones de Minis por lugares impensables, como las alcantarillas o el tejado de un estadio de fútbol, y por poner en pantalla un elenco de actores que cuajó a la perfección, con Michael Caine y el difunto Benny Hill a la cabeza.
Si tenéis oportunidad, os recomendamos que la alquiléis en vuestro videoclub, porque para pasar un rato divertido merece la pena. Además, si son ciertos los rumores, algún canal de televisión podría emitir la película coincidiendo con el lanzamiento del juego...





Aparte del modo Historia, *The Italian Job* ofrecerá un amplísimo abanico de modos de juego, en los que tendrán cabida las locuras más disparatas y, ante todo, la diversión.



En total habrá 13 vehículos controlables, aunque los indiscutibles protagonistas serán los minis.



Las misiones nos invitarán a realizar todo tipo de trabajitos, como desactivar cámaras de vídeo.

» capaz de enganchar durante mucho, mucho tiempo... algo que según él no han conseguido otros juegos similares.

MÁS ALLÁ DE DRIVER

Aunque este primer acercamiento pueda invitar a pensar que será muy parecido a *Driver*, lo cierto es que *The Italian Job* tendrá sus propias señas de identidad. Así, aparte de su clásico sentido del humor inglés y su aire desenfadado, se suman unas cuantas novedades jugables que no está de más adelantar. La primera de ellas es la forma en que intervendrá la policía ante nuestras actuaciones delictivas. Si cometemos infracciones en presencia de las fuerzas del orden, los coches de policía intentarán pararnos con todos los medios a su alcance. Lo novedoso es que, dependiendo del tiempo y la proximidad con la que nos persigan, la policía podrá deletrear nuestra matrícula, y una vez tengan todos los datos, quedaremos automáticamente detenidos. Por otra parte, la duración media de las misiones superará con creces los 6 minutos, y por lo general serán algo más complejas y nos obligarán a visitar varios puntos de la ciudad en un mismo viaje.

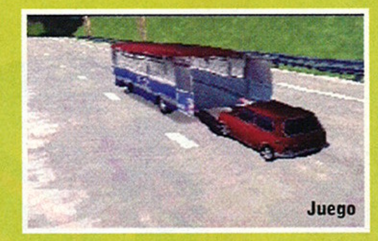
En total habrá 13 vehículos, como un Shelby Cobra o el típico autobús de dos pisos, los cuales ofrecerán una elevada sensación de velocidad, que ya se nos antoja muy superior a la de *Driver*. Además, ahondando más en el apartado técnico, SCI se está esforzando al máximo para que *The Italian Job* no presente naca de popping, algo que ya casi han logrado. Por último, y tomando como referencia lo que hemos podido jugar, *The Italian Job* se acercará más al concepto Arcade que a la Simulación, y promete ser muy asequible para cualquier tipo de jugador. Da igual que conduzcamos un deportivo o un Mini: todo estará al servicio de la diversión.

En fin, *The Italian Job* se perfila como un digno sucesor de la saga *Driver*, aunque tendremos que esperar hasta septiembre para ver la versión final. Eso sí, este primer acercamiento no podía ser mejor. Uno de los escasos títulos de PSOne a tener en cuenta.

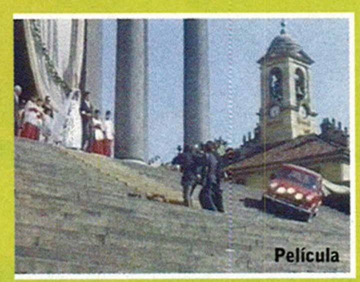


Fiel hasta en el último detalle





The Italian Job, a modo de homenaje, reproducirá con pelos y señales los mejores momentos del film, algunos de ellos reconocibles aunque no se haya visto la película. Así, el juego nos permitirá revivir escenas tan memorables como el mismísimo final de la película, en la que los tres minis deben introducirse en el interior de un autobús (arriba), o la archiconocida escena de la boda en la escalinata (abajo). Más fidelidad, no se puede pedir...





La influencia de un clásico

El éxito de la película, aunque parezca extraño por la época, tuvo su reflejo en el sector juguetero, que a finales de los años setenta puso a la venta una edición especial de miniaturas metálicas de los vehículos de la película. Como imaginaréis, esta colección está más que descatalogada y es un objeto de culto para coleccionistas, lo que nos da una idea de la repercusión del film.



The Italian Job va a ofrecer muchas licencias arcades, como pueda ser recorrer tejados.



Si la policía deletrea por completo la matrícula de nuestro coche, la carrera habrá concluido.

Onimusha

Capcom le lava la cara al Survival Horror



El juego finalmente nos llegará en inglés, lo que puede ser un problema para seguir la trama de la aventura.



Una especie de minijuego nos invitará a superar 20 niveles como éste, en una sucesión de combates tipo beat'em up.





En algunos momentos de la aventura manejaremos a una ágil joven que debe ayudar a Samanosuke, especialmente con los puzzles.

Magia, misterio, una ambientación de lujo y toda la experiencia de Capcom en las aventuras se dan la mano en uno de los títulos más atractivo para PS2 de la temporada.

Para estrenarse en el Survival Horror de 128 bits, Capcom ha optado pcr apartarse de la fórmula *Resident Evil* y presentarnos un juego que, basado en un concepto similar, aporta más acción, más magia y, sobre todo, más ritmo.

LA PRIMERA GRAN DIFERENCIA con otras aventuras del género es el cambio de ambientación. *Onimusha* está basado en el Japón feudal, por lo que las armas de fuego y los avances tecnológicos dejan paso a las espadas y la magia. Nuestro héroe, un afamado samurai, debe derrotar a un ejército de demonios para rescatar a la princesa Yuki, aunque eso suponga explorar castillos, caserones, grutas y jardines sin dejar descansar la espada. La idea general puede parecer la de siempre, pero el hecho de manejar espadas en lugar de pistolas eleva el componente arcade y consigue que en algunos momentos casi parezca que nos enfrentamos, más que a una aventura, a un juego de lucha. La acción no decae nunca, lo que se ve favorecido por el hecho de que no tenemos que estar pendientes de una munición escasa.

Otro aspecto innovador es que nuestro héroe es capaz de absorber las almas de los demonios que derrote para aumentar su vida, su barra de magia y los poderes mágicos de sus tres espadas, algo imprescindible, ya que de ellas depende también que se vayan abriendo nuevos caminos. A más victorias, más opciones de triunfo, aunque, eso sí, los diablos de *Onimusha* no tienen nada que ver con los zombies de un *Resident* y se mueven rápido, muy rápido, al tiempo que atacan en manadas, lanzan flechas, desaparecen o te agarran. Por suerte, nuestro héroe también es rápido y es capaz de cubrirse, esquivar lateralmente, desplazarse en un salto hacia atrás y manejar las armas con una velocidad endiablada, ejecutando combos y ataques especiales. Por supuesto, el diseño y las animaciones de buenos y malos son absolutamente soberbios, lo que permite que cada combate sea un espectáculo digno de verse y de jugarse. La diversión y la jugabilidad están garantizadas.

Pese a todo lo dicho, *Onimusha* no deja de ser una aventura, por lo que además de pelear también tenemos que ir encontrando ítems y







resolviendo puzzles, sin embargo, esta faceta no está tan desarrollada como en un *Resident* y los puzzles, además de poco numerosos, no son demasiado difíciles. Para entendernos, se acerca al estilo *Dino Crisis 2*. De hecho, la mayoría de las dificultades que encontraremos en este sentido vendrán de puertas que sólo se abrirán aumentando el poder de determinada espada, lo que nos devuelve a luchar.

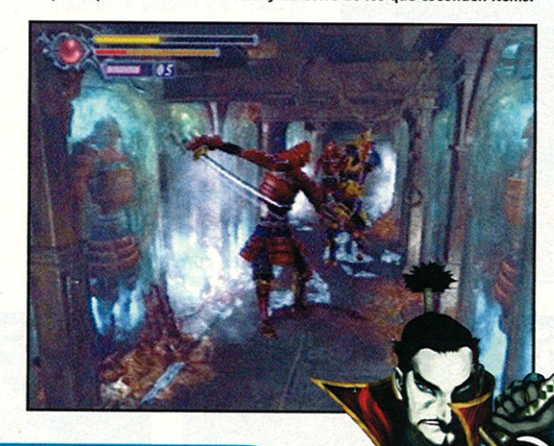
SI LA JUGABILIDAD ES UNO DE LOS puntos fuertes del juego, no debemos olvidar su apartado técnico, que marca las diferencias con cualquier Survival Horror de PlayStation. Es la potencia de la consola la que permite que disfrutemos de una endiablada velocidad de juego, de espléndidos escenarios, de sorprendentes efectos de luces y sombras, de enemigos tan grandes como rápidos... Todo ello con escasos tiempos de carga y enfoques de cámara de lo más espectaculares. Y capítulo aparte merecería su banda sonora orquestal: impecable.

La única que pega que podemos ponerle al juego es que, finalmente, no estará traducido, algo que no afectará demasiado a la hora de jugar, aunque no nos permitirá seguir su soberbio argumento con soltura. Por supuesto, la duración, como en todos los Survival Horror, tampoco es excesivamente elevada, aunque oculta varios extras que nos animarán a volver a jugar.

Lo dicho, un juego que abre una nueva puerta al género de la aventura y que demuestra gran parte del potencial de la consola.



En esta pantalla hay un poco de todo: Samanosuke absorbiendo almas, un punto para salvar a la derecha y un cofre de los que esconden ítems.



Las espadas y sus magias

Básicamente, tenemos tres espadas asociadas a las magias de otros tres orbes. El poder de estas espadas puede incrementarse con las almas de los enemigos derrotados y, de hecho, deberemos subir el nivel, tanto de espadas como de orbes, no sólo para derrotar a los monstruos, sino también para abrir puertas y resolver puzzles. La magia de las espadas está limitada a una barra de energía que podremos rellenar absorbiendo almas.



Magia Trueno

La espada del trueno es la más rápida y ofrece una magia devastadora contra un enemigo aislado.



Magia Fuego

La contundente espada de fuego ofrece una magia que acabará con todo lo que esté delante.



Magia Viento

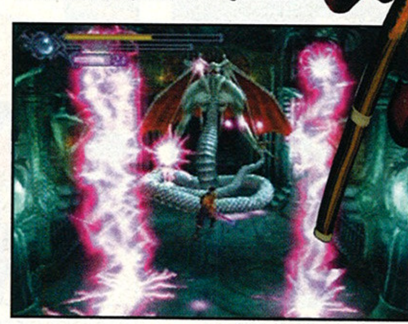
Esta poderosa espada de dos filos lanza un devastador torbellino ideal cuando nos rodean varios enemigos.

Los impresionantes enemigos finales

Onimusha es, por su ambientación y diseño, una desbordante demostración de imaginación, que queda patente en los jefes de zona, monstruosas criaturas de gran poder, como la mantis-avispa, el doble de Samanosuke o el samurai del viento. Eso sin olvidarnos del espectacular dragón final.









ONIMUSHA
Capcom • Aventura de acción

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**

Calificación: **+18 años** Precio: **10.990 ptas.**

Mem. Card 2 (420 bytes) Dual Shock 2

Gráficos 9 Sonido 10 Diversión 9

- Engancha con su trepidante ritmo.
- El apartado técnico y la música.

- Pocos puzzles y facilitos.
- No da miedo y está en inglés.

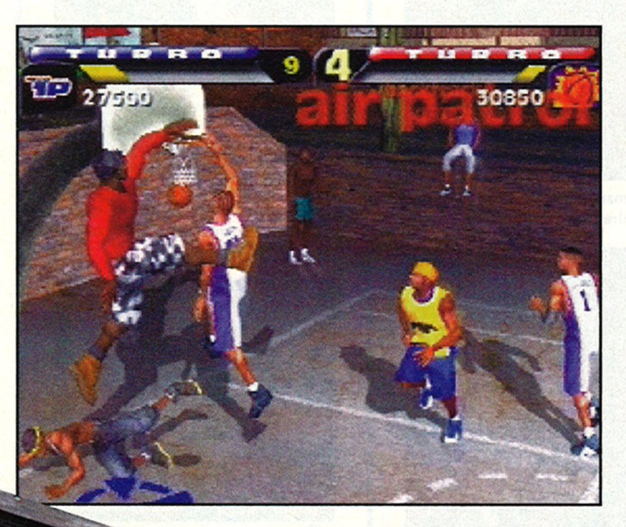
9

A caballo entre *Resident Evil* y *Dino Crisis 2*, *Onimusha* es un Survival Horror que, aunque no asusta, coloca muy alto el listón en PS2.

NBA Street

Nunca has visto basket más grande

Tras el éxito de *SSX*, la división EA Big de EA Sports, creada para trabajar en PS2, nos presenta un nuevo arcade deportivo que mantiene las virtudes que nos encandilaron en *SSX*: mucho ritmo, mucha emoción y gráficos de lujo.



Con estas premisas, *NBA Street* puede convertirse en uno de los mejores juegos deportivos para la 128 bits, ya que demuestra las posibilidades de la consola y resulta divertido hasta decir basta, incluso aunque no te guste el basket.

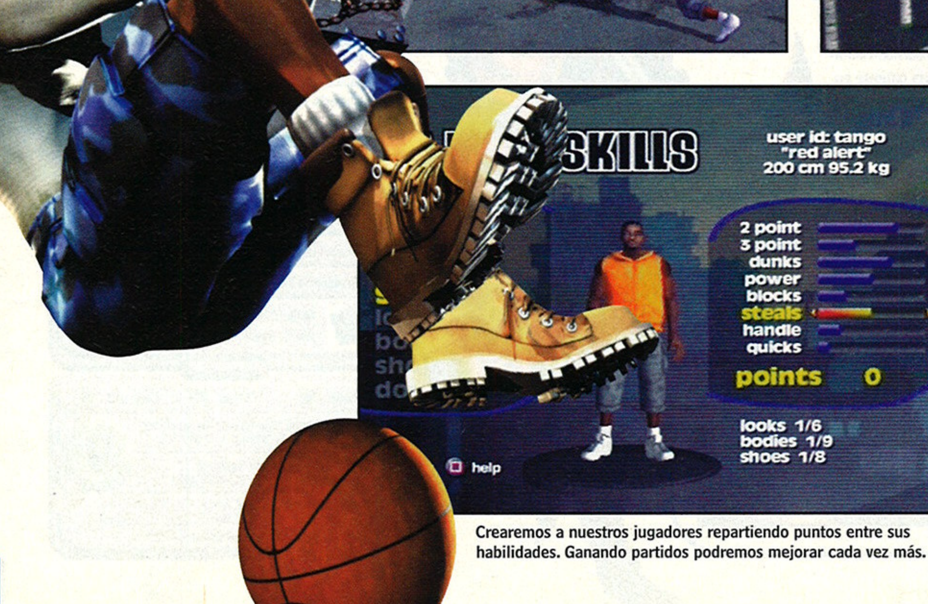
Aunando calidad, diversión y espectáculo, *NBA Street* nos propone una fórmula de juego que se basa en partidos en los que todo vale y con sólo tres jugadores por equipo. No se puede decir que la idea sea innovadora, ya la disfrutamos con el genial *NBA Jam* y con el reciente *NBA Hoopz*, sin embargo, EA Big ha introducido tantas mejoras gráficas y de concepto que podría parecer hasta nueva. Y es que la espectacularidad y jugabilidad de este título supera con creces a todos sus antecedentes.

UNO DE SUS ASPECTOS MÁS ATRACTIVOS es el hecho de que, además de disponer de los mejores jugadores de la mejor liga de basket del mundo, también podemos crear nuestras propias estrellas, eligiendo desde su sexo y atributos físicos, a sus características técnicas. Crear el jugador es más importante de lo que parece, ya que él será el eje de un equipo que completaremos con jugadores de la NBA, y bajo su nombre se salvarán la infinidad de trucos, secretos y opciones que abriremos al ganar partidos. Además, al desbloquear nuevas estrellas podremos hacer uso de ellas, sin tener que jugar siempre con el mismo trío en la cancha. Lo cierto es que el desarrollo se hace muy entretenido y llega a enganchar sobradamente.

Sin embargo, donde *NBA Street* da el Do de pecho es en la jugabilidad. Con apenas dos







Crearemos a nuestros jugadores repartiendo puntos entre sus habilidades. Ganando partidos podremos mejorar cada vez más.



Como ocurre con las acrobacias de un juego de snow, cada jugada nos reportará puntos que, llegados a cierta cifra, nos permitirán conseguir canastas especiales.

El espectáculo del baloncesto elevado a la enésima potencia





















Los jugadores serán capaces de poner en práctica desde arriesgados mates de espaldas a increíbles volteretas en el suelo sin perder el control de la pelota. Algunas acciones, como los pases por la espalda, las ejecuta el jugador de manera automática según la posición en la que se encuentre. Sin embargo, los movimientos más espectaculares requieren que pulsemos alguna combinación con los botones de turbo, dependientes de una barra que, cómo no, se gasta rápido. Curiosamente, si la jugada que intentamos es demasiado compleja, nuestro jugador terminará rodando por el suelo. Ver el juego en movimiento es una delicia.

Espectacularidad y diversión son las principales virtudes de un arcade deportivo que encandilará incluso a los que no les guste el basket.



botones ya podemos realizar impresionantes jugadas, mates imposibles, pases de locura… Según empezamos a cogerle el ritmo y a descubrir las posibilidades de los botones de turbo y del de los especiales, nos damos cuenta de que podemos desde tirarnos al suelo con el balón controlado, a ejecutar un preciso reverso mientras nos pasamos el balón por detrás de la cabeza para dar un pase entre las piernas que culmine en un "Alley Hoop". Y no exageramos nada. Jugar es una delicia, pero es que hasta resulta divertido ver como otro juega. Además, los partidos a dobles son el delirio y resultan muy emocionantes. Eso sí, cuidado con los "mosqueos": en este basket todo vale y no puede sentarnos mal que nos arrojen al suelo de un manotazo o que intercepten nuestro tiro cuando caía hacia el aro… Lo cierto es que las posibilidades del control y no tener la limitación de las reglas hacen que la diversión suba muchos enteros. Y más si tenemos en cuenta que los partidos se juegan hasta 21 puntos, no por tiempo, lo que aumenta aún más si cabe la emoción en los finales apretados.

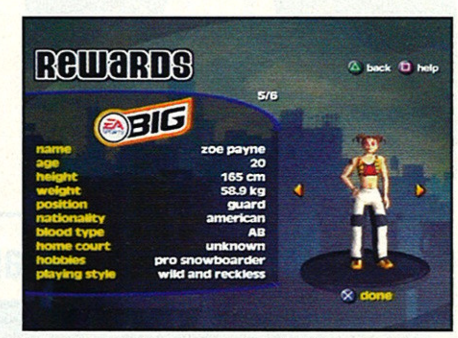
TÉCNICAMENTE, TODO SU ATRACTIVO SE BASA

en unos escenarios de lujo, unos personajes enormes y genialmente animados y una velocidad de juego endiablada. Es una pena que no podáis verlo en movimiento, porque ahí es donde verdaderamente se aprecia su atractivo. Por supuesto, presenta algunos defectillos, como algunos barullos, o balones que no se sabe muy bien si han entrado o no, sin embargo, no es nada que afecte a la diversión general. Lo que sí es una pena es que no se haya incluido una opción para cuatro o seis jugadores simultáneos. Además, en cuanto a modos de juego no anda muy sobrado ya que sólo podemos contar con City Circuit, donde vamos jugando en distintas ciudades, y el modo "Versus". Sin embargo, el primero es bastante largo y el segundo sólo tiene el límite que tú y tus amigos queráis fijarle. Lástima que no podamos organizar un torneo con más jugadores…

En cualquier caso, si buscáis un juego deportivo y no os importa que no sea un simulador, *NBA Street* es la propuesta más atractiva del catálogo de PS2. Es basket de 128 bits, algo que comprobaréis no sólo en su factura gráfica, sino también en la diversión que transmite. No os defraudará.



Podremos poner "tapones" estratosféricos y nunca habrá problemas por que toquemos el aro, o el balón esté cayendo.



Al ganar partidos iremos descubriendo pistas y jugadores ocultos, algunos tan sorprendentes como Zoe, de *SSX*.



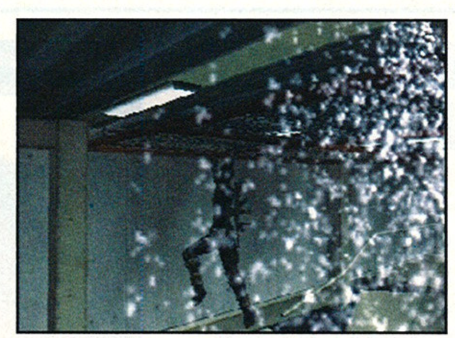


Extermination

Agobio y terror se estrenan en PS2

Concebido como el primer Action Panic Game, *Extemination* viene a inaugurar el catálogo de Survival Horror para PS2 de una manera inmejorable, y aportando interesantes novedades al género.

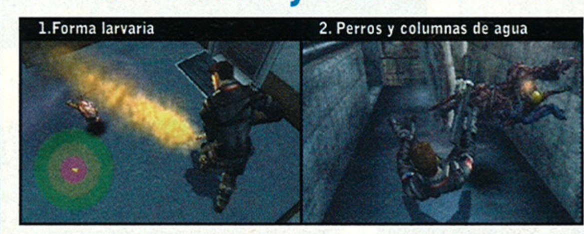

Algunos escenarios, pese a su elevado nivel de detalle, apenas presentan elementos con los que interactuar.


Los efectos climatológicos, el humo, el fuego y el agua han sido recreados de una manera altamente realista.

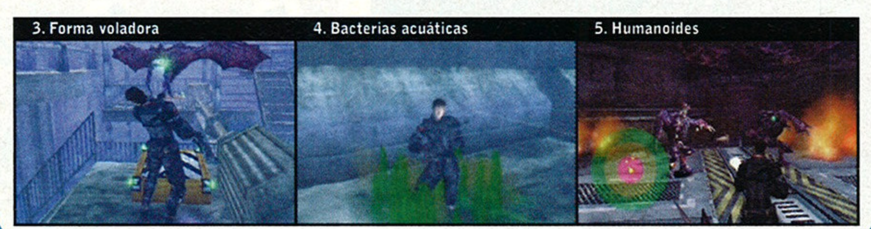




En el amor y el mutar, todo es empezar...



El virus ha contagiado a distintos tipos de seres, desde humanos hasta perros, los cuales se vuelven más poderosos al entrar en contacto con el agua de la base... que de por sí, también posee vida propia. Vamos, que ya podéis tener cuidado en dónde ponéis los pies.



Pese a su gran aceptación, el Survival Horror está siendo uno de los géneros menos explotados en PS2, al menos por el momento. Por suerte, esta "sequía" va a concluir, primero gracias a *Onimusha* y después con el lanzamiento por parte de Sony del más que sorprendente *Extermination*, el cual, si bien no encaja perfectamente con las bases del Survival Horror, sí viene a cubrir el importante hueco que ha dejado la ausencia de juegos de este género.

NO ESTÁ DE MÁS ACLARAR QUE, como primer exponente del subgénero Panic Action, *Extermination* viene a ofrecer una experiencia de juego distinta, y hasta cierto punto nueva, eso sí, partiendo de un argumento tan trillado como los típicos experimentos químicos en una base militar y las consabidas mutaciones genéticas. Tampoco son excepcionalmente originales los protagonistas, un grupo de marines preparados para afrontar todo tipo de situaciones de riesgo, que dan juego para ofrecer relaciones como la amistad, el amor e incluso la traición, entre ellos y los escasos supervivientes. Por ahora, no parece demasiado original, ¿verdad?

La cosa empieza a cambiar cuando tomamos el control de Dennis, el protagonista, y comprobamos que el enfoque de juego, e incluso el control, está más próximo a *Syphon Filter* por la continua y constante presencia de la acción que a cualquier Survival Horror, como *Resident Evil*. Como en el juego de 989 Studios, la cámara persigue fielmente los movimientos de Dennis, y sólo podemos alterar esta perspectiva cuando apuntamos, ya sea en primera o tercera persona. En este sentido, no está de más destacar que los tiroteos y el gasto de munición son habituales a partir de los 10 primeros minutos de juego, y no sólo no decaen en frecuencia, sino que ganan muchos enteros a medida que avanzamos y encontramos nuevas mutaciones que abatir.

Tampoco es moco de pavo la cantidad de acciones que puede llevar a cabo Dennis, que van desde efectuar saltos para sortear abismos a deslizarse por salientes o saltar lateralmente de unas escalerillas a otras. En base a este planteamiento general, muy cercano a cualquier juego de acción, *Extermination* no presenta retorcidos puzzles, y las únicas dificultades se concentran en sobrevivir, encontrar los objetos necesarios para abrir puertas y seguir avanzando... y prestar atención a las

Peligro: ¡acabas de ser infectado con el virus!





Por primera vez en un juego de este tipo existe un marcador que indica las defensas del protagonista, el cual, al llegar a cero, cae víctima de la infección que asola la base. Para evitar que Dennis mute a otra forma, debemos poseer una vacuna y dar con la localización en la que están las máquinas especiales que administran el curativo suero. Muy original.



Como en *Syphon Filter*, podemos apuntar desde dos perspectivas distintas, en primera y tercera persona.

conversaciones con otros personajes para saber cuál es nuestro siguiente paso. Menos mal que está traducido...

LA VERSIÓN EUROPEA HA DISFRUTADO de algunas mejoras respecto a la original japonesa. Cabe destacar el considerable aumento de la dificultad y resistencia de los enemigos, ya que ahora el juego sí supone un verdadero reto. Tampoco están de más los retoques y mejoras de ciertos elementos, como el mismísimo diseño de los personajes, que se ha visto enriquecido con vestimentas más detalladas. Aún con todas estas mejoras, *Extermination* sigue presentando las mismas virtudes y defectos que el original. En el capítulo de los puntos a favor tiene sus mejores aliados en su inquietante atmósfera y el apartado sonoro, repleto de estridentes lamentos y berridos, aspectos que sólo disfrutaréis plenamente en la más profunda de las oscuridades. En su contra tiene que se echan en falta unos escenarios más detallados e interactivos, ya que sólo algunos barriles, cajas y los típicos artefactos para salvar la partida, recargar munición y energía, responden a nuestras acciones. Después de haber jugado con la demo de *Metal Gear 2*, visitar el bar que hay en *Extermination* y disparar a las botellas para comprobar que no sucede nada es un poco frustrante... Por último, aunque en ocasiones el juego llega a agobiar, no ofrece la sensación de "pánico" que promete el nombre de este recién nacido género.

A modo de resumen, *Extermination* es un título más que recomendable para los que quieran disfrutar de una nueva variante de los Survival Horror, que sin duda hará las delicias de la legión de seguidores de *Syphon Filter* más que de los fanáticos de *Resident Evil*.



***Extermination* apuesta por la acción desenfrenada, y deja los puzzles y los retos en segundo plano, dando forma a un excepcional híbrido entre *Syphon Filter* y la ambientación *Resident Evil*.**



Extermination está completamente traducido, que no doblado, al castellano, algo verdaderamente imprescindible para poder comprender la aventura y seguir unos pasos lógicos sin perdernos por la base.

Mejora el armamento

En *Extermination* no hay más armas que el machete y el fusil de Dennis, el cual podemos mejorar con las expansiones y piezas que encontremos en la base. De este modo, en un sólo arma podemos tener un rifle de precisión, una escopeta, un lanzallamas y un lanzacohetes...







Al igual que en *Resident Evil*, podremos acceder a los mapas siempre y cuando los encontremos.

Con las piezas oportunas podemos dar forma a un rifle de precisión, con el que apuntar al corazón de las mutaciones.



EXTERMINATION
Sony · Aventura de acción

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**
Calificación: **+18 años** — Precio: **9.990 ptas.**
Mem. Card 2 (79 Kbytes) — Dual Shock 2

Gráficos **8** — Sonido **8** — Diversión **8**

8

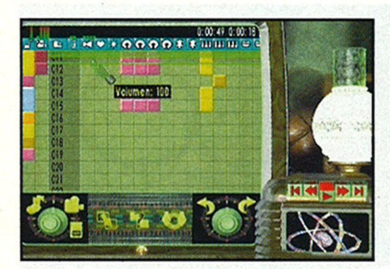
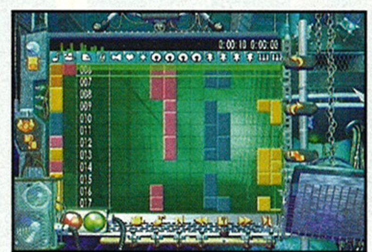
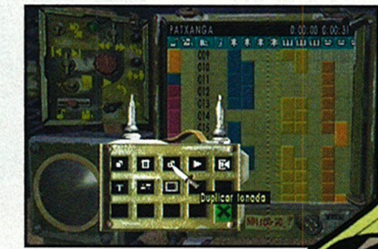
+ • La ambientación, la continuidad de la acción y ciertos efectos visuales.
- • Escenarios poco interactivos. • Escasos retos a la inteligencia.

Extermination se presenta como una acertada mezcla entre acción y aventura, que casi seguro se convertirá en la base para futuros Survival Horror.

MTV Music Generator 2

¡Conviértete en un DJ profesional!

Codemasters ha profundizado en su serie *Music* para ofrecernos un producto bastante completo que nos permitirá sacar a la luz al compositor que llevamos dentro.

Si te apasiona la música y tu sueño es poder crear y producir tus propios temas, Codemasters te lo pone fácil con su *MTV Music Generator 2*, un título que supera con creces a *Music 2000* (su antecesor en PSOne), aprovechando las superiores prestaciones de PS2. Con una amplia libertad de acción, *MTV Music* te permite crear tus propios temas o remezclar los ya existentes utilizando una amplia biblioteca de "riffs" o bien editando los tuyos propios.

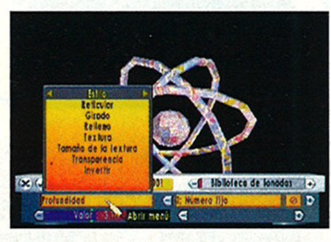
Pero empecemos por el principio. Para las composiciones, *MTV Music* utiliza el conocido sistema de bloques de sonido. Este sistema atribuye una serie de bloques a cada tonada en función de su duración, y un color dependiendo de su condición (ritmo, bajo, melodía, vocales). Estos bloques se van colocando en las barras de arriba a abajo, por orden de aparición. A partir de ahí, deberemos seleccionar y mezclar a nuestro gusto cada bloque (es decir, cada tonada), formando una secuencia de sonidos más o menos compleja que dará lugar a nuestra composición. Hay ocho géneros disponibles (rock, house, hip hop, indie, garage, R&B, pop y trance), con su correspondiente listado de sonidos (hay cerca de 10.000) y un editor con el que podremos confeccionar justo el sonido que estábamos buscando. Podremos añadir, además, efectos generados en tiempo real, como eco o coros, o duplicarlos, alterar el volumen o el tempo, etc... Como veis, el único límite lo marca la creatividad de cada uno, porque dispondremos de hasta 999 barras de longitud, espacio más que suficiente para cualquier tema.

En cuanto a la parcela técnica, *MTV Music* utiliza los 48 canales de audio de PS2, o lo que es lo mismo, el doble de los que se podían utilizar en *Music 2000*. Además, la capacidad de memoria ha sido cuadruplicada, lo que hace que al utilizar los diferentes bloques no haya tiempos de carga significativos. En cuanto a gráficos, no son nada del otro mundo, pero en un título de estas características es lo de menos. No obstante, existe una amplia variedad de fondos de pantalla y un editor de vídeos con los que podremos acompañar nuestra composición.

Artistas de la talla de David Morales, Apollo 440 o Gorillaz avalan este título con la inclusión de temas suyos que podrán ser usados. Otro de sus aciertos es el Modo Multijugador, que permitirá que hasta cuatro músicos puedan crear y mezclar sus temas en tiempo real.

Como nunca llueve a gusto de todos, algunos podrán decir que echan en falta sonidos de éste o aquel tipo, pero no nos cabe duda de que *MTV Music Generator 2* es una herramienta de creación musical bastante completa y asequible, que se va a convertir en una referencia indiscutible para todos aquéllos que quieran disfrutar de su PS2 de una forma diferente.

Crea tus propios vídeos musicales

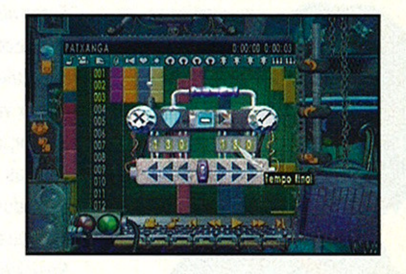


Con el editor de vídeos podremos crear una secuencia de imágenes que se adapte a la composición que hemos creado. Podremos gestionar multitud de texturas y formas y modificar aspectos como la profundidad o la anchura, así como una gran variedad de factores (como la iluminación), para que, una vez juntas todas las variables, el resultado esté a la altura de nuestro tema.






Para ver si un riff se ajusta a nuestro tema o no, habrá que cargarlo en la pantalla de creación.







POR FIN UN PIRATA VIRTUAL HONRADO
LA FUGA DE
MONKEY ISLAND™
LucasArts Entertainment Company Presenta
Una Super Aventura de Piratas con la Actuación
Estelar de Guybrush Threepwood, Elaine-Marley Threepwood, Charles L. Charles,
Ozzie Mandrill, El Insulto Definitivo y un Montón de Monos.
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation®2
LUCAS Arts
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 13 AÑOS
aDeSe
+13
© 2000 LucasArts Entertainment Company LLC. El logo de LucasArts es una marca comercial registrada de Lucasfilm Ltd. Escape from Monkey Island y sus personajes son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de LucasArts Entertainment Company LLC. Todos los derechos reservados. "PlayStation" el logo de la Familia "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

Red Faction

¡Apúntate a la rebelión minera!

Volition Studios, los "responsables" del mediocre *Summoner*, regresan a PS2 con un shoot´em up subjetivo repleto de ideas originales e innovaciones técnicas que aportan nuevos aires a este anquilosado género.

A diferencia de los últimos shoot´em ups subjetivos aparecidos en PS2, como *Unreal Tournament* o *Quake III*, *Red Faction* no es un simple FPS o torneo multijugador consistente en acabar con el mayor número de enemigos. El nuevo juego de Volition recupera el espíritu de los primeros shoot´em ups subjetivos y nos invita a protagonizar una historia de acción en primera persona, en la que debemos abrirnos paso entre el enemigo y recorrer unos mapeados cumpliendo todo tipo de objetivos.

ENTRANDO EN DETALLES, *Red Faction* se ambienta en Marte, en un futuro no muy lejano, y su argumento nos sitúa en el epicentro de una rebelión minera, provocada por la aparición de una nueva enfermedad que afecta a este colectivo y por los malos tratos que reciben de Ultor, la máxima autoridad en Marte.

Nosotros, como integrantes del colectivo minero, conocido como Facción Roja, deberemos involucrarnos en su lucha y recorrer buena parte del Planeta Rojo para dar con Ultor y cambiar nuestra situación, para lo que tendremos hacer uso de todas las armas que encontremos y, por supuesto, de nuestra habilidad e inteligencia para poder llegar hasta él.

De este modo, a lo largo de sus extensos 20 niveles iremos desvelando nuevos aspectos de su sobresaliente trama y conoceremos a unos cuantos aliados que nos ayudarán y nos darán valiosa información por radio. Como es lógico, no todo serán ayudas, y en el frente enemigo encontraremos desde los típicos soldados a engendros mecánicos de todos los tamaños. Por fortuna dispondremos de un amplísimo arsenal con el que plantar cara a cualquiera que se nos ponga delante.

En la inmensa mayoría de los niveles debemos cumplir, al menos, un objetivo general, como huir de las galerías de excavación, lo que puede obligarnos a realizar unas cuantas tareas accesorias, como activar la energía de un ascensor, e incluso otras opcionales, como destruir las cámaras de vigilancia para que todo resulte más fácil.

Llegados a este punto, el aspecto más destacable de *Red Faction* es el enorme tamaño y cuidado diseño de los escenarios, que permiten al

Si actuamos rápidamente podemos controlar parte del armamento enemigo, como esta torreta.

Conversando con los civiles que viven en Marte obtendremos información y, lo que es más importante, su ayuda.



Los líderes espirituales de la rebelión se comunicarán con nosotros a menudo, actualizando constantemente nuestros objetivos y guiándonos sabiamente entre las fuerzas y edificios de Ultor. Lástima que sus voces y los textos estén en inglés...











Esto sí es variedad... ¡¡¡y cantidad!!!

Red Faction pone a disposición del jugador un vasto arsenal compuesto por más de una docena de armas, que van desde el más simple y rudimentario barrote de hierro hasta el más complejo lanzamisiles del mercado, pasando por paquetes explosivos, lanzacohetes, escopetas, lanzallamas, metralletas, rifles de precisión, escudos... y lo mejor de todo es que casi todas estas "herramientas" de trabajo presentan dos tipos de disparo, como *Unreal Tournament*, a cual más demoledor.





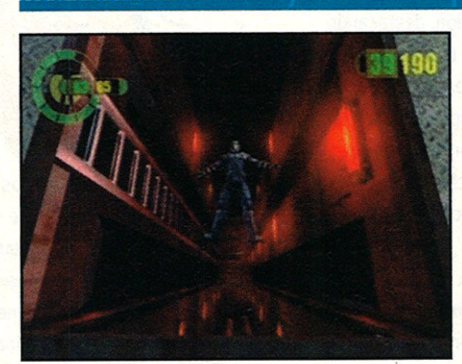




jugador escoger distintas rutas para llegar a un mismo destino. Esto es posible gracias a la introducción de una importantísima novedad técnica, bautizada por Volition como Geo-Mod. Según esta invención, la inmensa mayoría de los componentes del escenario son susceptibles de ser destruidos, ya sean suelos, paredes o columnas. De este modo, si disparamos al suelo con un lanzacohetes podemos abrirnos una vía de escape para aparecer en un piso inferior... Y si no encontramos el interruptor de una puerta, siempre podemos superarla colocando unas cuantas cargas explosivas en uno de sus laterales, para de este modo hacer una galería al más puro estilo "butronero". Gracias a este genial detalle y la inclusión de otras novedades jugables, como la posibilidad de recoger los cuerpos de los enemigos abatidos para que no despierten sospecha, otorgan al juego unas posibilidades y unas dimensiones de juego nunca vistas en el género.

GRÁFICAMENTE, *Red Faction* tiene un acabado que sólo se puede tachar de impecable, tanto en lo referente a los escenarios, ricos en detalle y con un acabado de lujo, como en los detallados modelos de las armas y personajes. Por su parte, el ritmo es más que acertado, con una constante dosificación de la acción y un continuo goteo de información relacionada con el argumento, que por desgracia sólo comprenderán los que dominen el inglés. Resulta triste decirlo, pero el único inconveniente de *Red Faction* reside en el idioma, ya que resulta fundamental para disfrutar de la aventura plenamente.

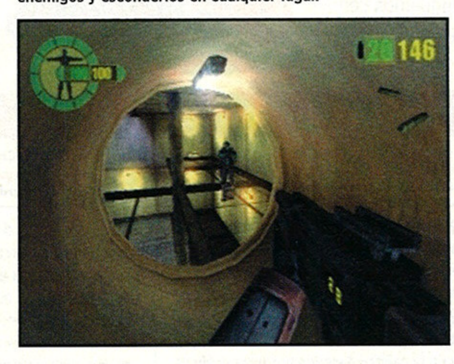
La técnica Geo-Mod, sumada a su soberbia ambientación y no menos espectacular argumento, al más puro estilo "Atmósfera Cero", hacen de *Red Faction* una inmejorable base para un shoot´em up rompedor.

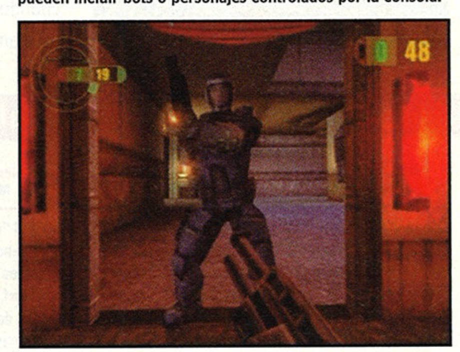


Para no levantar sospechas, podemos coger los cuerpos enemigos y esconderlos en cualquier lugar.



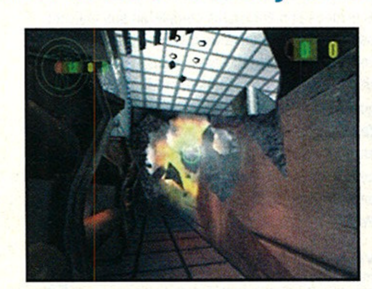
El modo Multijugador sólo acepta dos jugadores, aunque se pueden incluir bots o personajes controlados por la consola.





Novedades en el género: Geo-Mod y conducción de vehículos

Red Faction también ha aportado su granito de arena en la evolución de los shoot´em ups subjetivos. Su aportación más relevante, sin duda alguna, ha sido la técnica Geo-Mod, mediante la cual los escenarios sufren de manera visible los embates de nuestras armas. Tampoco está de más mencionar la posibilidad de conducir algunos vehículos, como un submarino o una tuneladora, algo completamente novedoso en el género.







RED FACTION
THQ • Shoot´em up Subjetivo

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1-2**

Calificación: **+18 años** — Precio: **10.990 ptas.**

Mem. Card 2 (2.023 Kbytes) — Dual Shock 2

Gráficos 9 — Sonido 7 — Diversión 8

- Las posibilidades de Geo-Mod, la historia, la variedad de armas...
- Una y mil veces: el idioma.
- No se puede jugar con teclado.

8

Volition se ha sacado de la manga un shoot´em up impecable a nivel técnico y muy divertido, que tan sólo desmerece por el hecho de no estar traducido.

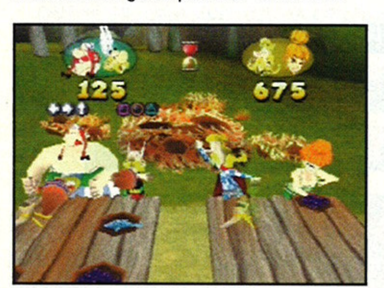
Asterix: Juegos disparatados

¡Están locos estos galos!

La última producción de Infogrames que lleva como protagonistas a Astérix y compañía es un Party Game en toda regla, perfectamente enmarcado en el mundo creado por Goscinny y Uderzo. Así pues, y durante 14 pruebas a cuál más disparatada y divertida, deberemos tomar el control de uno de estos irreductibles galos para ser el número uno de la aldea. Una copa de demolición de campamentos, una carrera de catapultas o un inevitable banquete son algunos de los retos a superar, bien jugando solos o bien jugando con otros tres amigos, tanto en equipo como contra ellos.

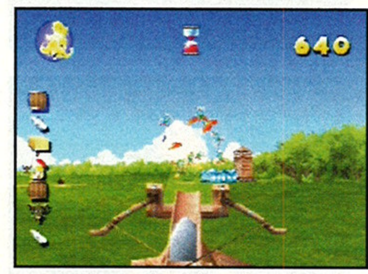
El look del juego es "clavadito" al de las historietas, en personajes, entornos y en todos y cada uno de los detalles que han hecho famosa a la saga (enormes jabalíes, romanos escondidos en árboles...). Tanto el apartado sonoro como el gráfico cumplen a la perfección, destacando en este último las simpáticas animaciones de los protagonistas y las secuencias de vídeo que podremos ver como premio.

Como podéis comprobar, la diversión esta asegurada, siempre y cuando juguemos con más amigos y no seamos demasiado exigentes, pues a un jugón experimentado los *Juegos Disparatados* no le van a durar mucho. Así, aunque este *Astérix* es un título divertido, jugable y correcto técnicamente, su desarrollo es demasiado simple, haciéndolo especialmente indicado para los más jóvenes o menos experimentados.



Superar las pruebas en equipo es otro de los alicientes que ofrece este título.





Nada más típico de Astérix que hacer volar por los aires a los aterrados romanos.



Todo vale para ser el primero en las pruebas, como bien sabe Asuranceturix.





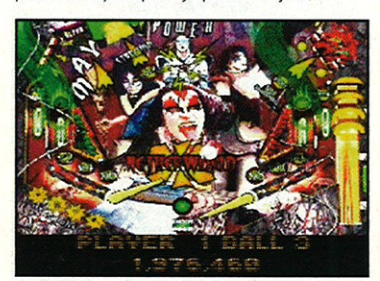


ASTERIX: JUEGOS DISPARATADOS
Infogrames • Party Game
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-4**
Calificación: **+ 3 años** Precio: **4.990 ptas.**
Mem. Card (1 bloq.) Dual Shock Multi Tap
Gráficos 6 Sonido 5 Diversión 7
• La variedad en pruebas y modos.
• La fidelidad del apartado gráfico.
• No es demasiado difícil.
• La música acaba cansando.
6
Estamos ante un Party Game correcto, variado y entretenido para los pequeños de la casa. Los jugones más curtidos encontrarán mejores opciones.

Kiss Pinball

Take 2 • Pinball
Inglés • 1-4 jugadores • +11 años • 3.490 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Con la imagen del mítico grupo Kiss, Take 2 y Wildfire Studios nos ofrecen un correcto juego de pinball cuyo punto fuerte no está en el número de mesas (sólo hay 2), pero que cuenta con 4 modos de juego diferentes para que podamos sacarlas todo el jugo. La música y el look tienen un inconfundible sabor a Kiss, lo que le otorga cierta personalidad, aunque hay opciones mejores.



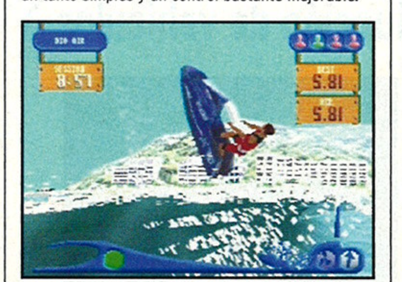
VALORACIÓN. Estamos ante un juego de pinball correcto sin más, que cuenta con la interesante aportación del grupo Kiss pero algo limitado con respecto a otros.



California Watersports

Midas • Deportivo
Inglés • 1-4 jugadores • + 3 años • 6.490 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Ante el "calorcito" que se avecina, nada mejor que ir abriendo boca con este título dedicado a los deportes extremos en playa, concretamente al surf, windsurf, motos acuáticas y "bodyboards". Varios modos de juego y un buen abanico de participantes y escenarios completan un juego divertido, pero que no llega a la calidad deseada por unos gráficos un tanto simples y un control bastante mejorable.



VALORACIÓN. Nos hallamos ante un título original y bastante completo a nivel de modos de juego, pero que no acaba de dar la talla en su apartado técnico. **5**

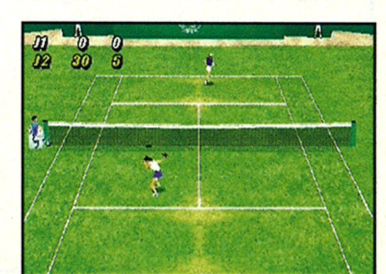
Roland Garros 2001

Cryo • Deportivo
Español • 1-2 jugadores • + 3 años • 4.990 ptas.
Memory Card (1 Bloque) • Dual Shock

Bajo los auspicios de uno de los torneos más importantes del circuito profesional, Cryo pretende acercarnos toda la emoción del tenis en un título que presenta más sombras que luces.
Por un lado, nos encontramos con un notable abanico de tenistas a elegir, cada uno con sus propias características y nombres ficticios, a lo que deberemos sumar además la elección de otros aspectos como el tipo de raqueta, etc. 4 torneos diferentes, amén del modo Entrenamiento, y unos acertados comentaristas completan sus mejores bazas. Lamentablemente, a la hora de jugar el control no acompaña nada, lo que unido al lento ritmo de juego y a circunstancias como que no podamos diferenciar en la práctica un bote en cemento de otro en tierra batida, baja muchos enteros a la nota general del juego. Gráficamente, pese a que las animaciones no están mal, a veces encontramos una pixelación excesiva que hace que *Roland Garros* no alcance a *All Stars Tennis 2000.*



Una especie de punto de mira nos señalará dónde cae nuestra bola.



VALORACIÓN. ***Roland Garros*** es un título mejorable en casi todos sus aspectos al que sólo le salva la cantidad de torneos y jugadores a elegir, y su apartado sonoro. **5**

Shadow Man

De regreso a la zona muerta

Una aventura de acción de corte tradicional, que cuenta con una ambientación terrorífica, un argumento de lujo y un desarrollo apasionante. ¿De verdad te la vas a perder?

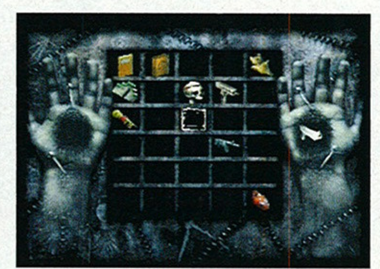
Siguiendo una línea muy similar a la de *Tomb Raider*, Acclaim consiguió aportar al género un soplo de aire fresco con este *Shadow Man*, un título que lejos de conformarse con repetir la manida fórmula de las aventuras de la señorita Croft, supo innovar tanto en el concepto como en el desarrollo, completando un título apasionante, aunque no todo lo cuidado gráficamente que cabría esperar.

Shadow Man nos pone en la piel de Mike Leroi, un hombre capaz de viajar a la dimensión de los muertos gracias a los poderes del vudú, y al que se le encomienda la nada sencilla tarea de acabar con las almas de 5 famosos criminales que quieren pasar a la "zona viva" para llevar a cabo su particular apocalipsis.

Uno de los aspectos más innovadores del juego fue la posibilidad que se nos ofrecía de manejar un objeto o arma con cada mano, de manera que podíamos, por ejemplo, llevar una antorcha para iluminar los lóbregos parajes de la dimensión de los muertos, y una pistola para acabar con sus horrendas y escalofriantes criaturas.



El apartado gráfico resulta espectacular gracias a los efectos visuales, aunque bailan las texturas.



Uno de los aspectos más novedosos es poder adjudicar a cada mano un arma o herramienta.





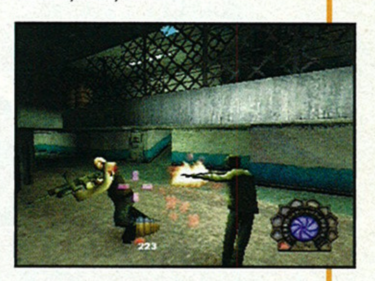
Lo demás es lo que todos esperamos: plataformas, interruptores que activar, objetos que encontrar y enormes mapedos dispuestos para que nos movamos por ellos con absoluta libertad.

Lo bien hilvanado del argumento, la sobrecogedora ambientación, la soberbia banda sonora y el no menos estupendo doblaje consiguen que nos metamos en la historia de un modo que llega a ser absorbente, convirtiendo a *Shadow Man* en una aventura de auténtico lujo. Por desgracia, Acclaim emborronó el resultado final con un inestable motor gráfico que provoca excesivos parpadeos de texturas, demasiado píxel y, lo peor, algunos problemas de control, especialmente a la hora de saltar. Sin embargo, aunque estos defectos no son perdonables, lo cierto es que el juego resulta tan largo y apasionante, que a las pocas horas de juego empezamos a hacer la vista gorda y a perdonar. Al fin y al cabo, lo que cuenta es divertirse y con *Shadow Man* cualquier amante de las aventuras de acción (y plataformas) van a conseguirlo. Por poco más de 2.000 pesetas merece la pena que lo descubráis vosotros mismos.



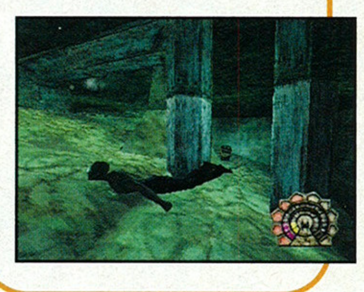
Un héroe polifacético

Mike Leroi deberá, básicamente, acabar con los malos, sin embargo, en un juego como éste, en el que lo que prima es la investigación de los escenarios, se hacen imprescindibles otras muchas habilidades como, por ejemplo, colgarse y disparar al mismo tiempo, iluminar el camino, saltar, nadar...











SHADOW MAN
Acclaim • Aventura de acción

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Calificación: **+16 años** Precio: **2.390 ptas.**

Memory Card (3 bloques) Dual Shock

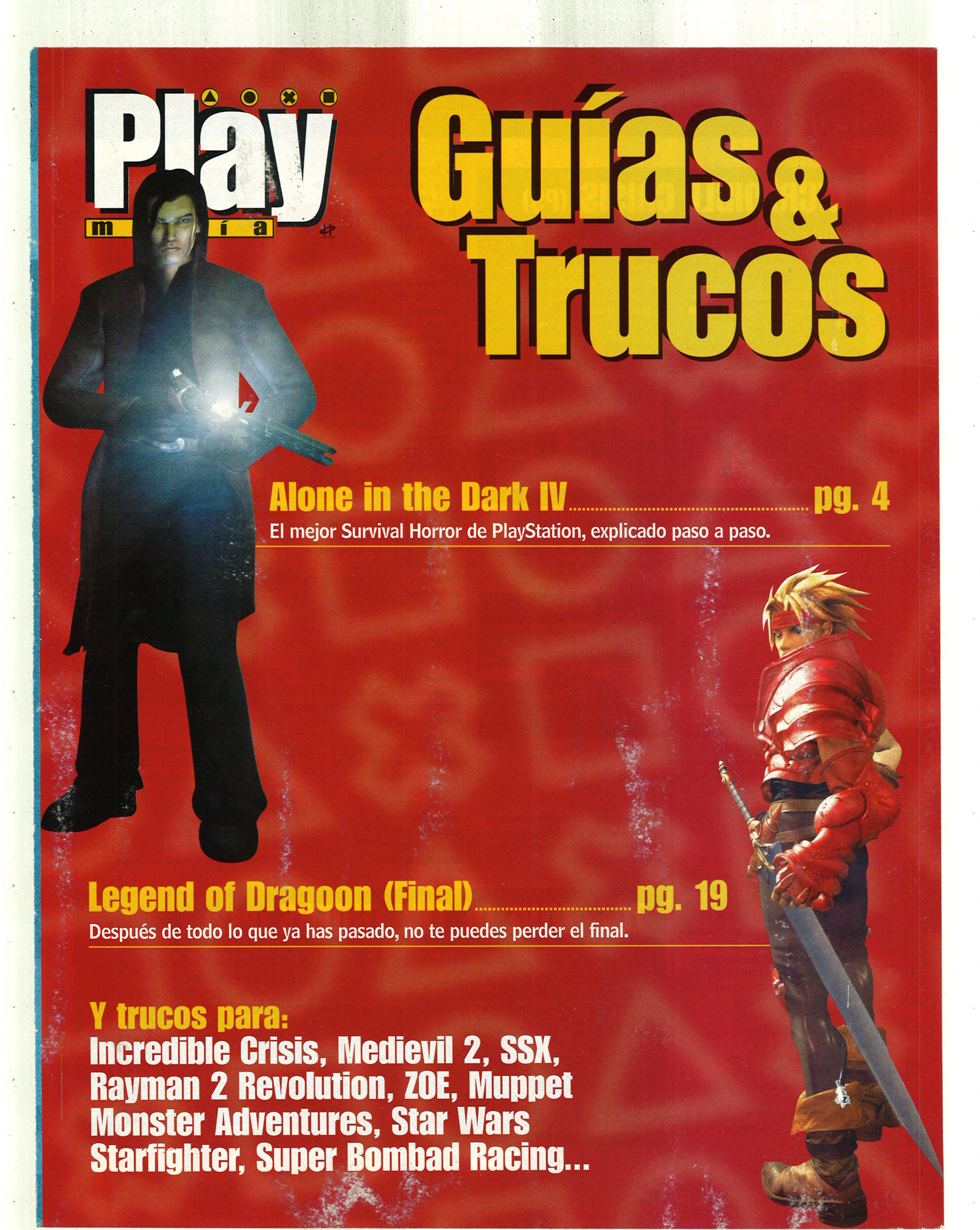
Gráficos 7 Sonido 9 Diversión 9

• Su historia, la ambientación, lo largo y absorbente que resulta.

• El inestable motor gráfico, que a veces provoca fallos de control.

9

De haber contado con un entorno gráfico más sólido, *Shadow Man* habría sido un hito de las aventuras de acción. No pierdas esta ocasión de descubrirlo.



Y trucos para:
Incredible Crisis, Medievil 2, SSX, Rayman 2 Revolution, ZOE, Muppet Monster Adventures, Star Wars Starfighter, Super Bombad Racing...

INCREDIBLE CRISIS (PS)

• Modo cabezón:
Durante el juego, pulsa ↑ ó ↓ con el mando del segundo jugador.

• Efectos sonoros divertidos:
Durante el juego, pulsa ✖, ▲, ■ ó ● con el mando del segundo jugador.
Nota: Estos trucos solo funcionan mientras los botones indicados del segundo mando están pulsados, si los sueltas, el truco se desactiva, es una lástima, pero sus efectos son bastante curiosos.

• Modo plano:
Durante el juego, pulsa ← ó → con el mando del segundo jugador.





Knockout Kings 2001 (PS2)

• Boxear con Mohamed Ali:
Introduce como nombre de boxeador en el Modo Carrera SBATISTE y podrás boxear con el mejor boxeador de todos los tiempos.

Legend of Dragoon (PS)

• Eliminar el status Anormal:
Si te encuentras en un caverna o un sitio similar, y no tienes Purificadores de mente o de Cuerpo y entras en un estado Anormal, simplemente conviértete en Dragoon, gana la pelea y tu personaje volverá a la normalidad sin el status anormal.

NBA Hoopz (PS2)

• Modo trucos:
Cuando empiezas un partido, en la pantalla donde salen los escudos de cada equipo y pone versus, verás que en la parte inferior aparecen tres iconos. Para modificar el primero, pulsa ■, para el segundo ✖ y para el tercero ●. A continuación te indicamos los trucos disponibles y el número de veces que tienes que pulsar cada botón para activarlo. Tienes que hacerlo rápido y activar más de un truco si te da tiempo. Si lo haces bien, aparecerá un mensaje.

Turbos Infinitos: 3, 1, 2, ↑.
Escenario Playa: 0, 2, 3, ←.
Escenario Calle: 3, 2, 0, ←.
Uniforme Locales: 0, 1, 4, →.
Uniforme Visitantes: 0, 2, 4, →.
Balón ABA: 1, 1, 1, →.
Jugadores enanos: 5, 4, 3, ←.
Cabezas pequeñas: 3, 3, 0, ←.
Cabezas grandes: 3, 0, 0, →.
Repeticiones de las jugadas: 1, 1, 0, ↓.
Sorpresa: 4, 4, 4, ←.
Sin repeticiones: 3, 0, 1, ↑.
Sin faltas: 2, 2, 2, →.
Mostrar porcentajes de tiro: 0, 1, 1, ↓.
Tiros locos: 1, 2, 1, ←.



Muppet Monster Adventure (PS)

Todos estos trucos se introducen pulsando los siguientes combinaciones en el menú principal. Oirás un sonido hecho por un pollo, indicando que el truco es correcto.

• + 10 símbolos Muppet:
←, ↑, ↓, →, ■, R2, ●, ■, L2, ●.

• + 1.000 Pick-ups:
■, R2, ●, ←, ↑, ↓, →, ■, L2, ●.

• Todos los morphs:
●, R2, ●, ←, →, R2, ↑, ↓, ●, R2.

• Arma Balística pollo:
■, ■, ●, ■, ●, ●, ■, ■, ●, ■.

• Tiempo de sub-juego infinito:
↓, L2, R2, R2, ↑, L1, L1, R1, ↓, ↑.

• 99 vidas:
↑, ↑, ↓, ←, →, ■, ↑, ←, →, ●.

• Desbloquear todos los objetos de la galería:
■, ←, ●, →, ↓, ↑, ■, ↓, ●, ↓.

• Desbloquear todos los niveles:
↑, ↑, ■, ↓, ↓, ●, ←, ■, →, ●.

• Seleccionar nivel:
R2, R2, R2, R2, R1, L1, L1, L1, R1, R2.

• Invencible:
L2, R2, R1, L1, R2, L2, R2, R1, L1, R2.

• Activar el Information Debug:
↑, →, R2, ■, ←, R1, ←, ↑, ←, L2.

• Cargar el nivel después del túnel mojado:
L2, L1, L1, R1, R2, R2, R2, ■, ←, ↑.

• Activar cámara voladora:
■, ←, R2, ↑, R1, L2, R1, ↑, R2, ↑.

• Ver otro final:
Acaba el juego con el 100% para ver una secuencia distinta al final normal.

Rumble Racing (PS2)

Sitúate sobre la opción del menú "Cargar/Salvar" y pulsa →. Aparecerá ahora la opción "Passwords". Selecciónala e introduce cualquiera de estos códigos. Si alguno no funciona, cambia la letra "O" por el número "0", "B" por "8" o "I" por "1".

• Desbloquear coches:
Gamecus: BSUIGASUM
XXS Tomcat: NALDSHHSD
Sporticus: OPSRTISUC
Stinger: AMHBRAAMH
Buckshot: UBTCKSTOH
Van Itty: VTYANIYTT
High Roller: HGIROLREL
Redneck Rocket: KCEROCTEC
Revolution: PTOATRTO1
Road Trip: ABOGOBOGA
Vortex: 1AREXT1AR
Interceptor: CDAAPTN1A
Thor: THTORHROT

• Contraseñas del Modo Campeonato:
KOZIEC1PU
KZOIEC2P1
OORKIEPUC

• Desbloquear circuitos y sus coches correspondientes:
Copa Pro 2 + circuito Passing Falls Down + coche The Cataclysm: P1PROC1PU
Copa Pro 3 + circuito Passing The Gauntlet + coche The Escargot: Q2PROC2YT
Copa Elite 1 + circuito Passing Surf and Turf + coche The Road Kill: AEPPROPUC
Copa Elite 2 + circuito Passing Coal Cuts + coche The Jolly Roger: ILETEC1MB
Copa Elite 3 + circuito Passing Wild Kingdom + coche The Malice: ILCTEC2VB
Copa Elite 4 + circuito Passing Over Easy + coche The Direwolf: ILQTEC3PU
Copa EA Elite + circuito Passing Outer Limits + coche The Blue Devil: LEAITEPUC
Copa EA Stunt + vídeo Grand Champion: YEAMPLOWW
Circuito Circus Minimus: ZEAGTLUKE



SSX (PS2)

Todos estos trucos se introducen en la pantalla de Opciones, pulsando los códigos mientras mantienes pulsados todos los botones **L y R.**

• Abrir todo:
↓, ←, ↑, →, ✖, ●, ▲, ■.

• Modo Corredor:
■, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ●, ✖.
Tu personaje correrá con la tabla a la espalda, Para desactivarlo, vuelve a introducirlo.

ZOE: ZONE OF THE ENDERS (PS2)

• Desbloquear el Modo Versus:
En la pantalla del título, introduce esta combinación:
●, ✖, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.
Ya tendrás disponible esta opción en el menú.





• Conseguir un nuevo final:
Tienes que obtener una "A" en todas las llamadas de SOS que recibas y conseguirás ver un final distinto al normal.

• Salud y munición al máximo:
Pausa el juego durante una partida y pulsa:
L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1.
Cada vez que uses este truco, disminuirá tu nivel.

RAYMAN 2 REVOLUTION (PS2)

• Niveles de bonus ocultos:
En el menú principal, selecciona Opciones, después Idioma y por último Voces. En este menú, ilumina la opción "Raymanian" y simultáneamente pulsa y mantén **L1** y **R1**. Mientras tienes apretados estos botones, pulsa: **L2, R2, L2, R2, L2, R2.** Si lo has introducido correctamente, aparecerá el menú de niveles de bonus y podrás elegir cualquiera de los tres disponibles.



• **Desbloquear la tabla Mallorca:** ●, ●, ●, ●, ●, ✖, ▲, ■.
• **Estadísticas al máximo:** ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ■.
• **Desbloquear las misiones en modo Multijugador:** ANDREW.
• **Modo Dios:** MINIME.
• **Video divertido:** JAMEZ
• **Nave experimental:** BLUESNF.
• **Foto oculta:** SIMON.

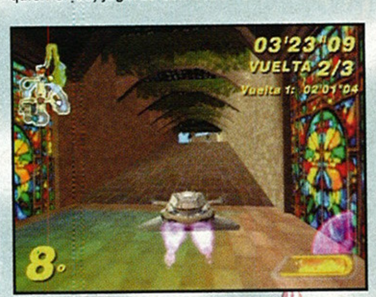
Star Wars Starfighter (PS2)

Todos estos trucos se activan en la pantalla de Códigos, dentro del Menú de Opciones. Si el truco es correcto, en la pantalla aparecerá una frase confirmándotelo. Para desactivarlos, usa la opción "Restore Defaults", de Opciones.

• **Vídeo de Navidad oculto:** WOZ.
• **Modo Jar Jar:** JARJAR.
Este modo vuelve del revés los mandos de control y disparo de la nave.
• **Modo Director:** DIRECTOR.
Cuando estés en una misión, la cámara saltará de una nave a otra de las que controles, usando el **R1**, podrás hacer zoom.
• **Bonus:** NOHUD.
• **Ver los créditos:** CREDITS.
• **Abrir la Galería de Imágenes:** SHIPS.
• **Ver los bocetos de diseño de los planetas:** PLANETS.
• **Ver al Equipo de desarrollo:** TEAM
Irás directamente a ver las fotos del equipo de desarrollo del juego.
• **Todo desbloqueado menos el modo Multijugador:** OVERSEER.

Super Bombad Racing (PS2)

• **Desbloquear el tanque AAT:**
En el Menú Principal, pulsa ●, ▲, ■, ●, ▲. Aparecerá un mensaje en pantalla y cuando juegues, independientemente del personaje a quien elijas, jugarás con este tanque.
• **Desbloquear a Boba Fett:**
En el Menú Principal, pulsa ■, ●, ▲, ●, ■. Aparecerá un mensaje en pantalla y cuando juegues, independientemente del personaje a quien elijas, jugarás con Boba Fett.



MEDIEVIL 2 (PS)

• El truco definitivo.
Para activarlo sólo tienes que pausar el juego pulsando **Start** y luego introducir la siguiente secuencia de botones, mientras mantienes presionado el botón **L2**:
↓, →, ●, ←, →, ▲, →, ●, →, →.
En la parte inferior de la pantalla aparecerá la palabra TRUCOS, ya sólo tienes que elegir los que quieras activar. Nunca un sólo código dio tantas ventajas.

S.O.S. TRUCOS

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre "S.O.S. Trucos": Hobby Press. PlayManía. C/Pedro Teixeira N°8, 2ª Planta. 28020 Madrid. También podéis enviar vuestras consultas a través del correo electrónico: playmanía.trucos@hobbypress.es.

Los cuadros de Resident Evil

Hola PlayManía. Me estoy volviendo loco con el primer *Resident Evil*. Estoy en una sala llena de cuervos subidos en lámparas que alumbran cuadros. Hay seis que se pueden pulsar, pero no consigo resolverlo.

✉ Ángel Domínguez (Ponferrada)

Basta con que pulses los interruptores de los cuadros en el orden natural: primero el bebé, luego el niño, el joven, el hombre, el hombre maduro y el anciano. Así de fácil.

El tutorial de Theme Park

Hola, tengo un problema con *Theme Park World* y es que sólo puedo jugar en tutorial y no me deja salvar la partida ni cambiar de parque...

✉ Rubén Pérez (Málaga)

Lo único que tienes que hacer es conseguir los cinco billetes de oro de este parque inicial. Después podrás grabar la partida y empezar a construir tus propios parques temáticos.

Coches ocultos de NFS IV

Hola PlayManía, me gustaría que me dijerais cómo liberar los coches secretos de *Need For Speed Road Challenge*.

✉ Ignacio Carballo (Granada)

Si quieres hacerlo bien, tienes que ganar el trofeo de oro en todos los eventos especiales para conseguir a Titán. Para hacerte con el helicóptero, tienes que ganar en los tres niveles de dificultad del Modo Persecución. Y para correr con Phantom necesitarás tener el oro en los torneos. La manera fácil es introducir estos códigos como nombre en las Opciones, aunque sólo te servirán en el Modo Práctica y no podrás salvar:
Helicóptero: WHIRLY. Titán: HOTROD. Phantom: FLASH.

La bahía de las ballenas de Rayman 2

Estoy en el mundo 5 de *Rayman 2* y tengo todos los Lums, pero después de vencer al enemigo final no sé qué debo hacer. Gracias.

✉ Roger (Barcelona)

Tienes que ir a la base de la cascada utilizando los mismo Lums rosas que te llevaron hasta el enemigo. En la cascada podrás recoger la primera de las máscaras que necesitas.

La baldosas de Tomb Raider IV

Hola playmaníacos, quiero felicitaros por la revista y preguntaros cómo se sale, en la Tumba de Set, de la sala donde hay baldosas que echan fuego.

✉ Jorge (Madrid)

Es sencillo, tienes que pisar las baldosas en orden de proximidad. La dificultad viene de que no vale fallar, es decir, si pisas cualquier cosa que no sea una de esas baldosas tendrás que empezar de nuevo. Para ello tendrás que volver al laberinto anterior para tirar de una cuerda. Cuando empieces a pisar las baldosas verás que al fondo se van encendiendo unos pebeteros, si al saltar no caes sobre la baldosa correcta estas antorchas se apagarán.

A vueltas con Silent Hill

Me llamo Carlos y tengo el genial *Silent Hill*, pero por más que juego estoy atascadísimo. No consigo ir a la escuela, ni encontrar la llave de la caseta del perro. Por favor, ayudadme y seguid así.

✉ Carlos Aguayo Sillero (Madrid)

La llave de la caseta está en la zona norte de la calle Levin, muy cerca de la casa que necesitas abrir para atajar hacia la escuela. Si aceptas un consejo, pásate por el quiosco y busca nuestro Especial Guías PlayStation número 11. Ahí encontrarás una guía completa.

Digievoluciones

Hola playmaníacos, ¿cómo lográis sacar en *Digimon World* a tantos digimon poderosos? Yo los entreno bien, los educo, y hago todo bien, pero no logro que digievolucionen a la última fase...

✉ Christian Henares

Te recomendamos que te pases por el quiosco a partir del día 25 de mayo y compres nuestro Especial Guías 11. En él hay una guía completa del juego, donde se explican los detalles que has de tener en cuenta para lograr buenas Digievoluciones.

ALONE IN THE DARK

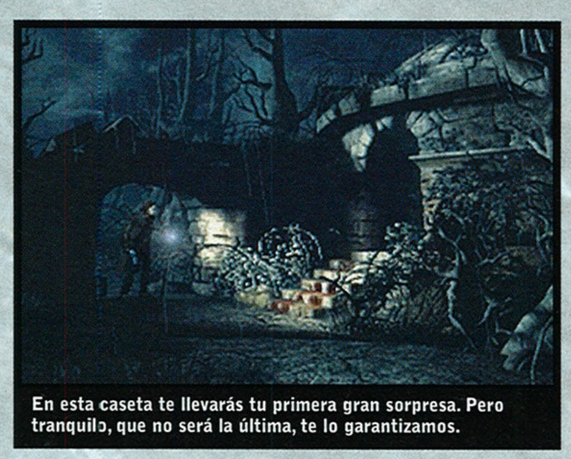
THE NEW NIGHTMARE

¿AÚN NO TEMES LO SUFICIENTE A LA OSCURIDAD? NO TE PREOCUPES, EN BREVE LO HARÁS. OLVIDA RESIDENT EVIL, NO MENCIONES SILENT HILL. ALONE IN THE DARK IV VIENE DISPUESTO A HACERTE OLVIDAR TODO EL TERROR QUE HAS VIVIDO ANTERIORMENTE, CON MÁS TERROR AÚN, SI CABE. SI NO QUIERES MORIR DEL SUSTO, LO MEJOR QUE PUEDES HACER ES SEGUIR NUESTRA GUÍA PASO A PASO Y CONSEGUIRÁS SOBREVIVIR, SI NO...

· JUGANDO CON CARNBY

*******ATERRIZAJE FORZOSO*******

Nada más aterrizar, ve a la derecha y cuando llegues a la bifurcación, ve a la izquierda. Sigue hasta el fondo y encontrarás una **puerta** (vaya susto las sombras, ¿eh?). Como comprobarás tú mismo, **está cerrada con un candado especial que requiere un código**, así que da media vuelta y camina en la otra dirección hasta que Edward se ponga a hablar mediante la radio con Aline, que por cierto está bastante asustada. Un poco más adelante darás con una **caseta** con escalones de piedra. Con cierta sorpresa, (no sabe éste lo que le espera) Edward descubrirá un rastro de sangre en los escalones. Entra en el interior y encontrarás a un tipo desangrándose y sin su brazo izquierdo. Tras una poca y esperanzadora conversación, enfoca con la linterna a los pies del pobre hombre para encontrar la **llave pequeña de bronce**. Sal de ahí y continúa tu camino. Cuando des unos pasos, oirás y verás unos fogonazos de disparos provenientes del interior de la caseta. Si corres hasta su interior descubrirás con horror como ha desaparecido nuestro amigo y sólo queda un rastro de sangre en su lugar. Sigue por donde ibas y llegarás a una **puerta metálica**. Ábrela usando la llave que has encontrado y pasa a la siguiente sección del parque. Camina un poco y contemplarás una escena en la que un perro guardián es destrozado por una extraña criatura. Avanza y recoge una **caja de balas de magnesio**.

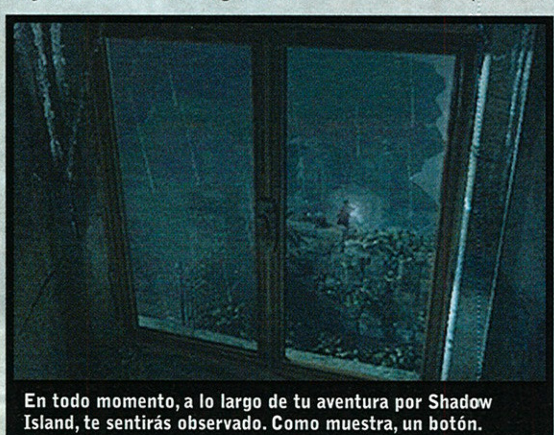

En esta caseta te llevarás tu primera gran sorpresa. Pero tranquilo, que no será la última, te lo garantizamos.


Usa la linterna continuamente, haya la luz que haya en la zona. Te ayudará a encontrar todos los ítems.

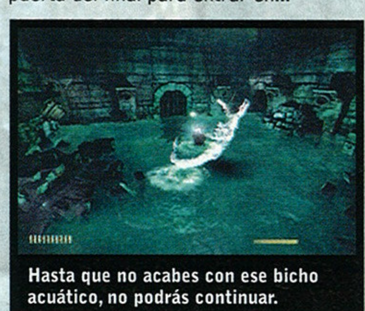
Sigue hasta que veas que puedes continuar por dos sitios, hacia el Norte por una **verja** y al Este por el camino por el que vas. Ve hacia el Norte, abre la verja y no te asustes cuando veas que los **perros** se sueltan de sus cadenas, porque de momento no les interesas demasiado. Unos metros más adelante hallarás **dos cajas de balas** y al fondo, junto a una estatua, un **botiquín**. Regresa al camino principal y sigue hacia el Este para subir por unas largas escalinatas.

Estás en una zona abierta y cuadrada, con una sola salida enfrente. Ve hacia la izquierda y darás con tu **primer enemigo**, el cadáver viviente de uno de los perros que viste antes. Saca la pistola y pégale un par de tiros. Sigue caminando y, cuando llegues al final y gires a la izquierda, te atacarán otros dos perros más. Dales la paz que merecen con tu arma y date un paseo por la otra parte de la plazoleta antes de subir por las escaleras. Cuando estés en éstas te atacará un cuarto can, así que permanece atento y con tu pistola a punto.

Camina de frente hasta que veas unas escaleras a un lado. Sube por ellas e intenta abrir las **puertas de la mansión**. Están cerradas a cal y canto; Aline te llamará muy asustada, contando cosas un poco inquietantes. Baja las escaleras y sigue por donde ibas para contemplar como alguien o algo te observa desde una de las ventanas de la mansión (¡¡terrorífico!!). Más adelante te encontrarás con la **criatura** que ha estado haciendo polvo a los perros. Avanza con la pistola preparada y aniquílalo cuando lo veas. Sigue y baja las escaleras que llevan a la zona del **pozo**. Al fondo encontrarás una **válvula** que vaciará parcialmente de agua los túneles y el pozo que tienes a tu espalda. Baja por las escaleras que llevan a los túneles y, acabando antes con otra de esas criaturas, adéntrate en ellos. Avanza de frente con el agua por el pecho y luego gira a la izquierda. Avanza hasta una zona cuadrada más amplia y saca la pistola, ya que el bicho saldrá a la superficie. Aparecerá siempre a tu espalda y tendrás que girarte rápido y dispararle. No podrás abandonar esta zona mientras esté vivo. Sal por el túnel que hay en el rincón y, al fondo, sube las escalerillas hasta una zona seca. Sal de la zanja y coge del suelo un **amuleto de guardado**. Cruza la puerta metálica y estarás en una zona seca con mobiliario a la izquierda. Examínalo a fondo y hallarás un **botiquín**, una **escopeta**, una **caja de balas** y otra de **cartuchos de fósforo**. Ve al fondo y abre el **ataúd** que hay en el rincón. Tras el susto, obtendrás la **llave dorada**. Examina el otro lado de la estancia. Verás una puerta metálica cerrada, pero podrás ver la mina que hay al otro lado usando la mirilla. A la izquierda hay unas escaleras que dan a una trampilla, también cerrada. Regresa a la puerta que hay junto al ataúd y usa la última llave que has cogido. Sube las escaleras y abre la puerta del final para entrar en...


En todo momento, a lo largo de tu aventura por Shadow Island, te sentirás observado. Como muestra, un botón.


Este tipo de criaturas de las tinieblas requieren un buen montón de plomo para enviarlas de vuelta al infierno.


Hasta que no acabes con ese bicho acuático, no podrás continuar.

*******LA MANSIÓN*******

Nada más aparecer por la puerta-espejo en la entrada **(1)** de la mansión, te comunicarás con Aline por radio. Da unos pasos y la luz que ilumina la estancia se apagará, dejando el ambiente ideal para que otra de esas criaturas salga de la nada para atacarte. Acaba con ella y corre hacia la **lámpara** que hay en el otro extremo de la entrada para encenderla. Luego examina la estancia para coger un **amuleto de guardado** y encontrar **tres puertas cerradas** además de por la que has llegado y un **reloj** sobre una mesa que marca las 12 menos cinco. Tu única salida es subir por las escaleras. Ve hacia la derecha y verás un **armario** bloqueando una puerta. Al acercarte al él, Aline te dirá por radio que lo retires. Empújalo pulsando ✖ y entra dentro de esa habitación **(2)** para encontrar a tu compañera. Tras una larga charla, ella se irá por una trampilla del techo y volverás a quedarte sólo...en la oscuridad. Registra el **cajón del tocador** que hay junto a la otra puerta y coge de su interior la **Estatua del Acróbata** y un **Dictáfono** que puedes escuchar desde el inventario. En el **mueble** hay un **foto de un indio** y en la mesita de noche el **diario de Alan Morton**. Sal por la puerta-espejo de esa misma sala y baja las escaleras hasta llegar al final de ese oscuro corredor **(3)**. Encontrarás una puerta metálica y un **amuleto de guardado**. Da media vuelta y regresa a **(2)** para salir a **(1)**. En frente de las escaleras hay **4 cuadros**, pertenecientes a los cabeza de familia de la dinastía Morton. A todos ellos les falta la plaquita de inscripción. Olvida esto de momento y baja al piso de abajo, a **(1)**, para examinar el **busto** que hay junto al espejo. Verás que **en la base hay un mecanismo** en el que debes introducir dos letras determinadas. Para ver cuáles son no tienes más que **empujar el busto hacia el espejo y verás reflejadas la H y la M**. Selecciónalas en el mecanismo y sube a examinar el **cuadro del hombre mayor**. Hallarás detrás de la plaquita una **llave pequeña oxidada**. Baja a la planta inferior y cruza la puerta que hay justo debajo de las escaleras, a **(4)**. Al cruzarla te encontrarás con el que dice ser **el guardián de la isla, Edenshaw**, que **te dará algunas recomendaciones,** además de decirte que vayas a la biblioteca. Cuando te dé un **amuleto de guardado** y se vaya, camina un poco hacia el lado por el que ha desaparecido para encontrar el **interruptor** de la luz de este corredor. Date media vuelta y ve hasta el fondo del pasillo sin hacer caso a las puertas que veas en la zona media ni las escaleras, y menos al tremendo alarido que oirás. Encima de un **mueble** encontrarás una **caja de cartuchos**. Retrocede un poco y entra por la puerta que lleva al corredor **(5)** con la escopeta cargada.

PRIMER PISO

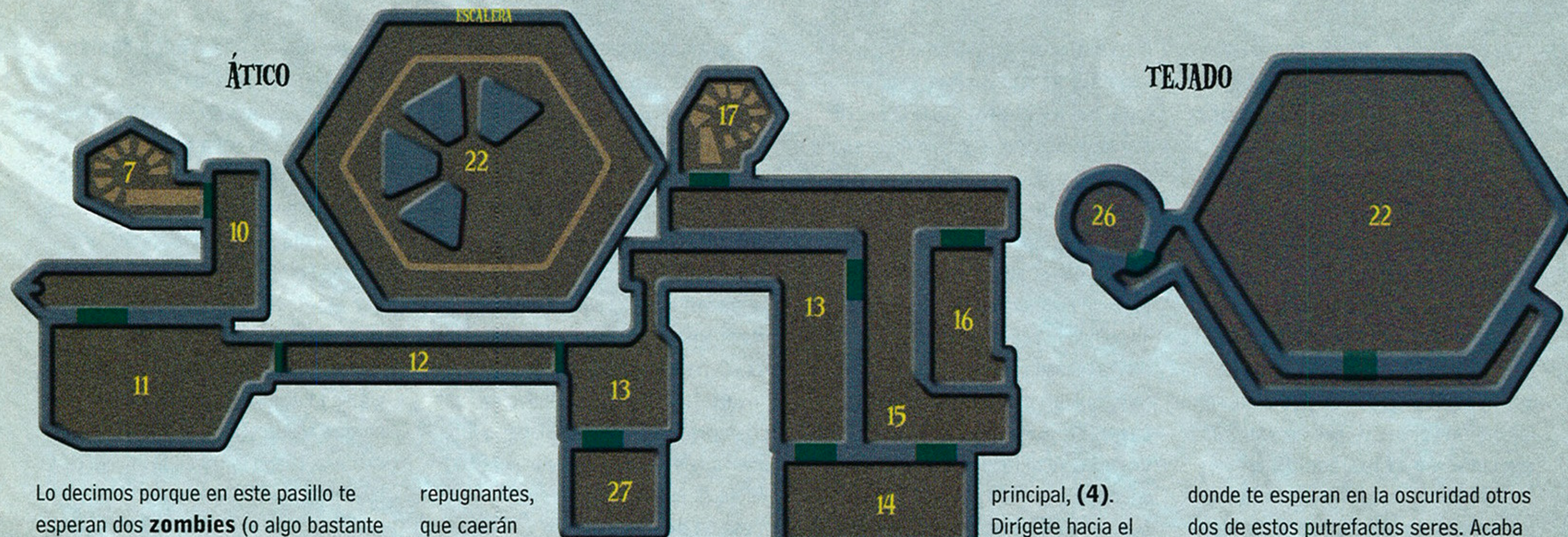
SEGUNDO PISO



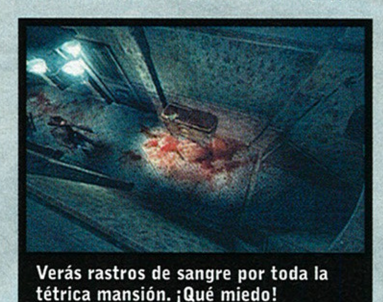
Empuja el busto hacia el espejo y averiguarás las dos iniciales.


Ése era el trasto que bloqueaba la habitación donde estaba atrapada Aline. Corre a socorrerla o se enfadará.


En el interior del cajón hallarás dos importantísimos ítems, aunque no los usarás hasta dentro de un buen rato.



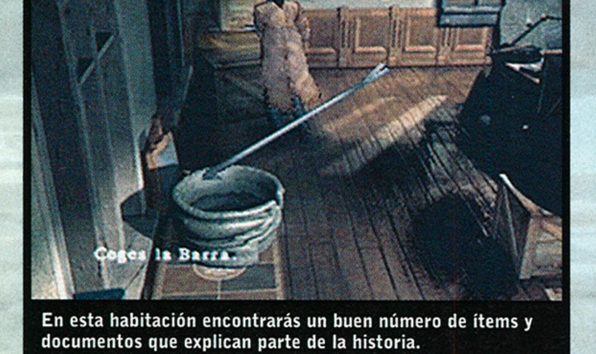
Lo decimos porque en este pasillo te esperan dos **zombies** (o algo bastante desagradable que se les parece bastante) que aguantarán tres tiros de tu escopeta. Ve ahora hasta el final del corredor sin entrar por la puerta que lleva a **(6)** y registra todos los trastos que hay junto a la pared para hacerte con una **caja de cartuchos** y, encima de un **mueble**, un **botiquín**.
Ahora sí, ve hasta la puerta que hay hacia la mitad del pasillo y entra en **(6)**. Antes de nada, debes saber que **en el techo hay colgadas tres criaturas** pequeñas, pero bastante repugnantes, que caerán sobre ti en cuanto pases bajo ellas, aunque podrás eliminarlas de un solo disparo de pistola. Examina la **vitrina** que hay junto a la puerta y verás, junto a la maqueta de un barco, una **balanza**. Sigue y examina a fondo todo el desastre que hay montado en la sala para hacerte con un **amuleto de guardado**, una **caja de cartuchos**, **otra de balas**, una **fotografía** y una **máscara de lobo**. Sal de nuevo al pasillo **(5)** y regresa al corredor principal, **(4)**. Dirígete hacia el otro extremo del mismo acabando con los zombies que encuentres para llegar al pasillo **(8)**, donde te esperan en la oscuridad otros dos de estos putrefactos seres. Acaba con ellos y, de las dos puertas que hay al final, sólo podrás entrar en la que lleva a **(9)**, así que ¿a qué esperas?


Verás rastros de sangre por toda la tétrica mansión. ¡Qué miedo!


Los zombies serán un incordio durante toda la aventura. Ya lo verás.

*******LA FAMILIA MORTON*******

Lo primero de todo es **encender las luces**, no vaya a ser que tropieces con algo. Luego examina a fondo la estancia y encontrarás una **pila llena de agua**. Cerca de ella hallarás sobre unas cajas una **barra**, en el cajón de la mesa encontrarás el **testamento de Richard Morton**, un **libro sobre los Indios Abkanis** en la estantería, en una mesa las **notas de Obed Morton**, un **diploma de antropología** del mismo en otra estantería, un **ejemplar de la revista Science** en una mesita y un **botiquín** junto a un armario (uff). También verás encima de una mesa un **frasco** y en otra estantería una **caja de cartuchos**.
El **cuadro** que hay encima del ejemplar de la revista Science, cambia de aspecto si está encendida la luz o apagada, como podrás comprobar en el momento que se apaguen las luces por sorpresa y dos criaturas aparezcan de la nada, aunque no te atacarán. Con luz, no es más que un círculo de piedras con un cilindro, también de piedra en el medio, y con las luces apagadas, se trata de un mago realizando un conjuro y una bola flotando delante de él. Antes de salir por la otra puerta, **llena el frasco con el agua que hay en la pila**. Ahora sí, sal por la otra puerta y que da a **(1)**.
Regresa al pasillo principal **(4)** de esta planta y encamínate hacia **(6)**, para **colocar el frasco lleno de agua en la balanza que había en la vitrina**. Hecho esto, verás como se desbloquea el **mecanismo** que hay en el **cuadro del explorador** en la segunda planta de **(1)**. Así que dirígete hacia allí, eliminando por el camino a los zombies que encuentres y activa dicho mecanismo para hacerte con una **llave dorada**. Ve a las escaleras de caracol **(7)** que hay en el pasillo **(4)**, al fondo. Sube con la linterna encendida hasta lo más alto y enciende las luces para dar luz a estas tétricas escaleras. »



En esta habitación encontrarás un buen número de items y documentos que explican parte de la historia.

Para que el frasco haga su trabajo en la balanza de esta vitrina, antes debes llenarlo con agua suficiente.

» Pasa por la siguiente puerta y estarás en una enorme sala a oscuras **(10)**. Junto a la puerta verás el **interruptor de la luz**, enciéndela y coge de enfrente el **lanzagranadas**. Ve hacia el fondo de la sala y recibirás una nueva comunicación de Aline.
Sigue caminando y usa la llave pequeña oxidada en la puerta del fondo a la izquierda. En esta nueva estancia **(11)** te esperan **dos criaturas nuevas** que te atacarán. Afortunadamente, son también las primeras que encontrarás que **temen a la luz**, por lo que podrás mantenerlas a raya con tu **linterna** mientras das buena cuenta de ellas con la escopeta. Avanza un poco y coge de encima de una mesa una **caja de cartuchos** y, más al fondo, un **mechero**. Cruza la puerta que hay en el otro extremo de la sala y camina tranquilo por el corto e iluminado corredor **(12)**. Pasa a **(13)**, un almacén con otras tres puertas, y **busca en el suelo** unas tablas de color un poco más claro y que producen un sonido hueco al caminar sobre ellas. Usa en ellas la palanca que has conseguido y obtendrás una **llave pequeña** y una **llave pequeña dorada**. Ve al fondo y cruza la única puerta que puedes abrir.
Aquí, en **(14)**, verás como una horda de esas pequeñas criaturas tan repugnantes toman posiciones en el techo de la sala, por lo que deberás tener muchísimo cuidado. Recoge de encima de unas cajas una **caja de cartuchos** y **otra de balas**. Corre hasta el fondo y encontrarás una **vela apagada** que podrás encender usando el mechero. **Examina las tablas de la pared** que hay junto a la vela y verás que pasa una corriente de aire. Usa la palanca en ellas y abrirás una "puerta". Pasa a **(15)**, acaba con dos criaturas y avanza hasta llegar a la puerta que lleva a la habitación **(16)**. Antes de entrar, coge de encima de una mesa un **botiquín**. Entra y ve hacia el fondo para conocer a la madre de los gemelos Alan y Obed, **Lucy Morton**. Te dirá que vayas a la biblioteca y lo arrases todo, aunque de momento no podrás hacerlo. Sal a **(15)** y ve al fondo para abrir con la llave pequeña dorada la puerta que da a las escaleras de caracol **(17)**. Desciende hasta el segundo piso y pasa por la puerta que hay a la izquierda. Estás en **(18)** y recibirás una transmisión de Alain sobre las sospechas que tiene de Obed y Alan Morton. Ármate con la pistola, porque aparecerá de repente una criatura. Luego entra en la puerta de la izquierda, a **(19)**, enciende la luz y examina todo. Hallarás un **botiquín** y, subiendo las escaleras, sobre la mesa, **otra parte del diario de Alan Morton**. Usa la llave pequeña para abrir el cajón de la mesa y hallarás una **llave grande forjada** y **media fotografía**.
Sal al pasillo **(18)** y empieza a caminar hacia **(20)**, abriendo antes la puerta que lleva a **(1)** pero sin pasar por ella. En tu camino hacia **(20)** es probable que te ataque alguna criatura.

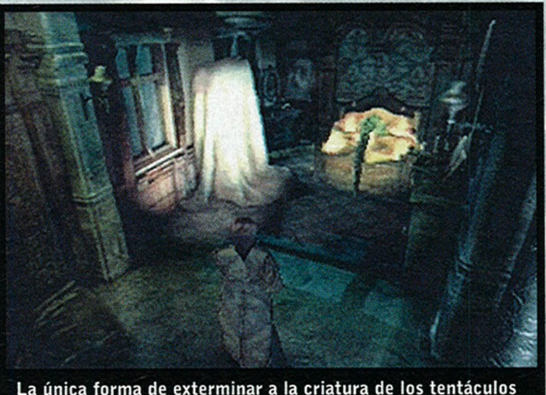
Bajo esas tablas hay un par de llaves. Eso sí, antes necesitas la palanca.

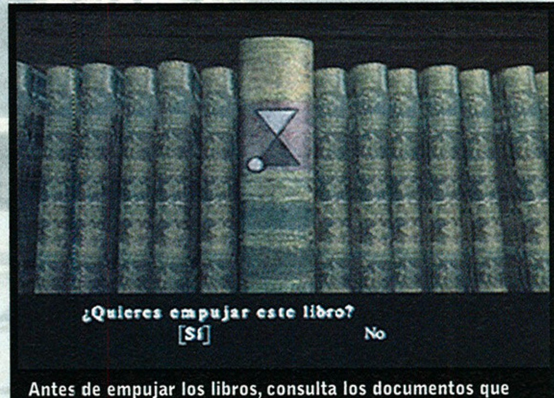

La madre de los hermanos Morton se ganará a pulso nuestra antipatía,


Existe toda una colección de interesantes documentos. Leelos.

*******LA BIBLIOTECA*******

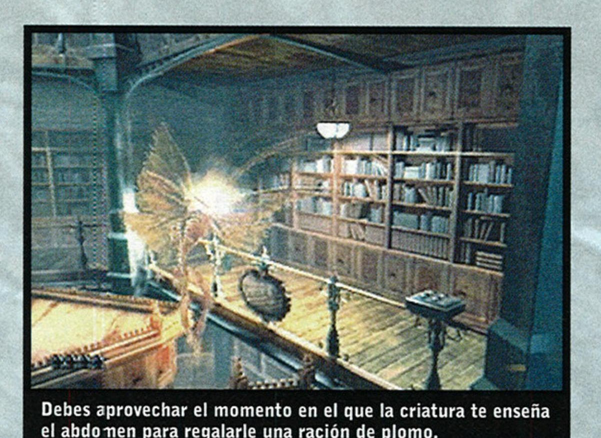
Una vez en el interior de **(20)**, camina hacia el fondo de la habitación, hacia la **cama**, y de repente saldrá del suelo una criatura con tres tentáculos que te agarrarán y tirarán al suelo. Cuando retomes el control, avanza un poco hacia ella y apunta a la **lámpara** que hay sobre la cama (sólo tienes que apuntar en esa dirección, ya que no puedes controlar la altura del disparo). La lámpara caerá sobre el bicho y lo freirá sin remedio. Examina luego la sala a fondo, porque hallarás **tres cajas de cartuchos**, un **botiquín** y una **pistola de bengalas**. Sal y ve hacia las escaleras **(17)** para bajar hasta el primer piso. Enciende las luces y luego pasa por la puerta que lleva a **(21)**, donde te esperan dos zombies. Elimínalos y entra en la **biblioteca (22)** usando la llave pequeña dorada.
Una vez dentro de esta gigantesca estancia de varios pisos, busca bien entre los montónes de libros que hay frente a la estatua y encontrarás la **Biografía de la Familia Morton** y el **diario de Jeremy Morton**. Tu principal misión en esta estancia será la de **encontrar cuatro libros determinados** en las estanterías y empujarlos hacia dentro en un orden concreto. El **primero** de ellos está en la **planta superior**, así que empieza a subir escaleras hasta lo más alto (cogiendo la **caja de bengalas** por el camino). Ve hasta el fondo de la pasarela y en la última estantería encontrarás el libro que buscas. El **segundo** está **a la izquierda de la puerta** por la que has entrado, en el primer piso. Empújalo cuando te pregunten y dirígete al inicio de la escalera que lleva al **segundo piso**, ya que **el tercero está en las estantería** que hay a los pies de dicha escalera. Ya sólo falta uno pero, cuando estés en camino hacia el último piso de la biblioteca, una **criatura alada** aparecerá desde el techo y te atacará. Para eliminarla, párate y dispara con la escopeta y la pistola de bengalas cuando esté muy cerca. Su punto débil quedará al descubierto cuando, tras encogerse, se prepare para lanzarte su dañino rayo. No dejes de disparar, porque es bastante resistente a las heridas que le inflijas. Con el bicho eliminado, sube hasta el **último piso** y hacia la mitad de la pasarela, encontrarás el **cuarto libro** en una estantería.

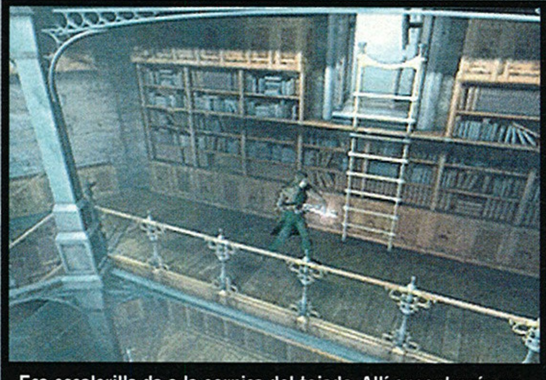

La única forma de exterminar a la criatura de los tentáculos es achicharrándola. Para ello, dispara a la lámpara.



Antes de empujar los libros, consulta los documentos que posees, ya que en ellos se te da el orden correcto.

Empújalo y verás como el mecanismo de otro cuadro se activa. Ve a **(1)** y mira el retrato de la izquierda. Obtendrás la **llave de bronce pequeña** y el **cañón de plasma**. Baja al primer piso y ve a **(23)** usando la llave dorada que te queda para entrar. Elimina al bicho que te espera y registra todo para hallar un **botiquín** y una **llave pequeña dorada**. También hallarás una **estatua de un búho** de la que obtendrás una **llave de acero** si usas la máscara de lobo en ella.


Debes aprovechar el momento en el que la criatura te enseña el abdomen para regalarle una ración de plomo.

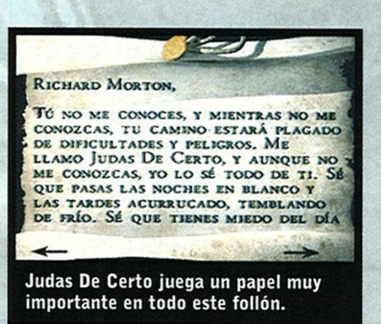

Esa escalerilla da a la cornisa del tejado. Allí encontrarás un torreón donde averiguarás cosas muy interesantes.

*******Enigma de los retratos*******

Sal y ahora sube al segundo piso para ir a **(24)**, acabando con varios zombies más por el camino. La puerta de esa habitación puedes abrirla usando la llave de acero. Nada más entrar, **pulsa el interruptor de la luz** que hay a la derecha del marco de la puerta, ya que te espera una de esas criaturas de la lengua que tanto temen la luz. Registra a conciencia la estancia y hallarás una **llave grande forjada**, una **caja de cartuchos** y un **amuleto de guardado** encima de un taburete. Sobre la mesa encontrarás la **segunda mitad de la foto** que tienes y una **carta manuscrita**. Sal de ahí y dirígete a la **biblioteca (22)**, eliminando al grupo de zombies que hallarás por el camino. Sube las primeras escaleras hasta el **panel de control que hay en la valla**. Entra en el menú y combina las dos partes de la foto rota, luego examínala y dale la vuelta para descubrir una inscripción: 1408 + 2518. La suma de estas dos cifras es **3926**, que será la cifra a introducir en el panel de control usando las 4 ruedas. Al hacerlo, se abrirá a tu espalda una **puerta secreta** que lleva a **(25)**. Entra en ella, **enciende las luces** y examina la pared de la izquierda. Hay un **hueco** donde podrás introducir las **Estatua del Acróbata** para que, al hacerlo, se descubra un **panel de control** en la otra pared. Registra el resto de la habitación y hazte con una **estatua Abkanis** de un bisonte (Estatua Abkanis de Anticolat), un **telescopio** y una **nota llamada "Enigma de Jeremy"** escrita al revés. Conseguirás leer lo siguiente: "La clave de los retratos es la fecha en que nacieron los que en ellos aparecen". Ten esto en cuenta. Ahora sal y sube a la última planta de la biblioteca, allí sigue subiendo por las escaleras para salir al **tejado**. Camina por la cornisa hasta llegar a la pequeña torre del final **(26)**, acabando, eso sí, con un perro zombie o algo parecido. Coge el **amuleto de guardado** y luego asómate a la ventana para ver un **trípode**. Coloca el telescopio y luego mira por él. Desde ahí podrás ver el **fuerte** que hay a lo lejos. Si enfocas a la ventana que hay arriba a la derecha en la fachada y usas el máximo zoom, verás inscrita en la roca la cifra **1692**, además de a Obed Morton asomado a una ventana. Regresa a la biblioteca eliminando a un can cadáver más y baja hasta **(25)**. En el tablero de la pared, acciona los interruptores 1, 6, 9, y 2. Tras la animación, ve a la zona de los cuadros en la segunda planta de **(1)** y examina el cuadro que te acaban de mostrar (el tercero empezando por la izquierda) para conseguir una **placa metálica grabada**. Harás que aparezcan en la parte inferior de los 4 retratos unos **mecanismos en los que introducir números**. Coloca la fecha de nacimiento de los que aparecen en cada uno, mirando el libro de la Biografía de los Morton. Coloca las siguientes cifras, contando los cuadros desde la izquierda:

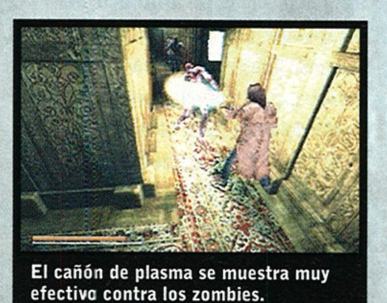
1° (Richard Morton): 1852
2° (Archibald Morton): 1874
3° (Jeremy Morton): 1899
4° (Howard Morton): 1931

Conseguirás que el **reloj** que hay en la primera planta se abra, mostrando una **llave forjada de bronce**. Úsala para salir por la puerta principal en esa misma entrada.


Richard Morton,

Tú no me conoces, y mientras no me conozcas, tu camino estará plagado de dificultades y peligros. Me llamo Judas De Certo, y aunque no me conozcas, yo lo sé todo de ti. Sé que pasas las noches en blanco y las tardes acurrucado, temblando de frío. Sé que tienes miedo del día

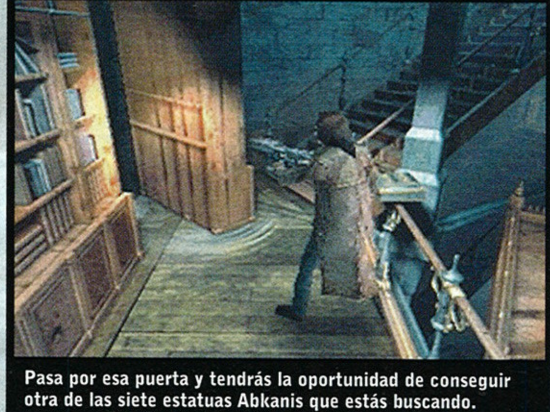
Judas De Certo juega un papel muy importante en todo este follón.



No creemos que necesites ayuda, pero en el texto te damos la solución.

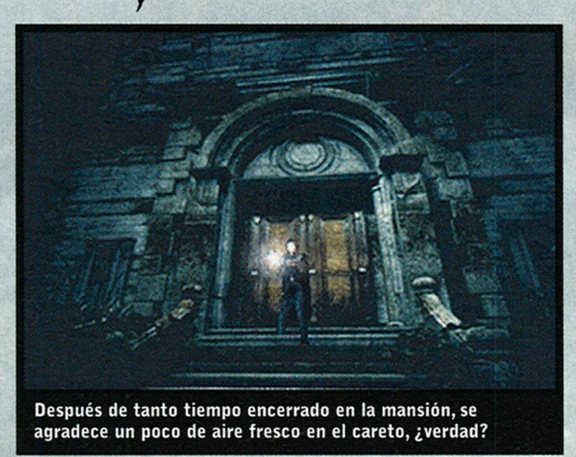


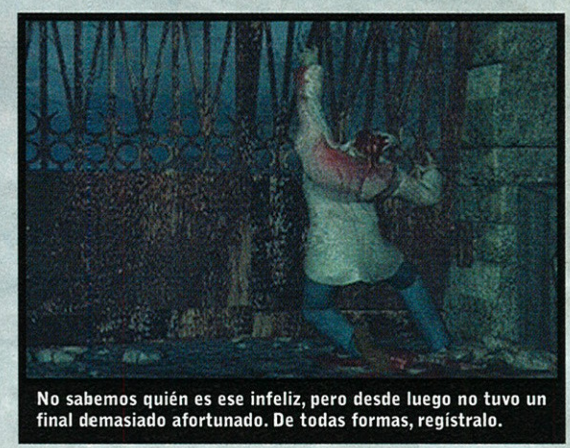
Con esa combinación, conseguirás abrir la puerta que lleva a la sala secreta de la biblioteca. ¡Para que luego te quejes!


Pasa por esa puerta y tendrás la oportunidad de conseguir otra de las siete estatuas Abkanis que estás buscando.

*******FUERA... EN PLENA NOCHE*******

Sal y camina hacia la izquierda por el camino que rodea la casa hasta que llegues a un pequeño **"establo"**, donde hallarás **dos botiquines** y un **cartucho de gas**. Da media vuelta y ve hacia la **verja** que hay en frente de la puerta por la que has salido de la mansión, cogiendo del suelo un **amuleto de guardado** y luego abriéndola con la llave pequeña de bronce. Tendrás que ir hasta la zona donde aterrizaste con el paracaídas por el camino que ya conoces y esquivando o peleando con las criaturas que te salgan al paso. Al final del todo verás la valla que viste al principio de la pesadilla. Ahora **podrás abrir el candado usando la combinación que hay en la placa metálica grabada** que has conseguido hace poco **(luna hacia la derecha, luna hacia la izquierda, estrella, remolino)**. Abre la puerta, cambia al CD 2 y registra al pobre tipo que hay estampado en la verja para coger **dos botiquines** y un **cartucho de gas**. Avanza un poco por el puente y tendrás otra conversación con Aline. Acaba con los bichos que te molesten y sigue de frente hasta que veas la cabeza del tipo que estaba incrustado en la verja. Gira a la izquierda y entra en el **círculo de piedras**. Ve a la roca grande que hay enfrente de las escaleras y **escoge la dirección norte** de entre las tres que te darán a elegir al examinarla. Luego **hablarás con Aline** otra vez. **Deberás seguir las instrucciones que ella te vaya dando al pie de la letra**, que consistirán en examinar alguna de las rocas o estelas y luego llamarla usando **R2**. Fácil y sencillo. Cuando acabes **ve a la estela Este y di que sí quieres recitar el conjuro**, para lo que tendrás que escoger las palabras en este orden: **O Goul´ai, Hypor, Harnis, Korna.** A tu espalda se abrirá un vórtice y podrás recoger la **estela de piedra** y la **Estatua India de Hemicles**. Vuelve al camino de tierra y avanza hasta que hables de nuevo con Aline. Baja por las escaleras para llegar a otra zona y coge del suelo un **amuleto de guardado**. Avanza un poco más y de la nada surgirá una criatura que te zarandeará un poco si no andas con cuidado. Usa un arma potente contra ella y sigue hasta que veas una **escalerilla** a tu izquierda. Sube por ella y entrarás en una **pequeña gruta** llena de calaveras y con una **caja de bengalas**. Cógela y baja de nuevo. Sigue hasta que llegues a la **ciénaga**. Antes de seguir de frente para cruzarla, adéntrate en ella, acaba con los zombies y ve hacia la izquierda para llegar hasta el **avión estrellado**. Entra pero no te dirijas todavía hacia la cabina del piloto. Examina bien todo y obtendrás **dos botiquines**, una **cizalla**, una **lente de cristal azul**, una **amuleto de guardado** y una **caja de bengalas**. Acércate al piloto moribundo y cuando te diga que le dejes morir allí, empezará una **cuenta atrás** para que abandones el avión. Cruza la ciénaga hasta el otro extremo y serás atacado por otra de esas criaturas enormes. Acaba con ella y sigue, recogiendo del suelo sobre un montón de hojas, un **amuleto de guardado**. Fríe a otro de esos bichos y cuando veas una **rampa** a tu derecha, sube por ella para llegar a una **verja** donde verás a Aline que te dará a cambio de la estela de piedra un **sello de Obed Morton**. Da media vuelta y baja las escaleras para seguir por donde ibas, hasta llegar a una **pequeña iglesia**. Usa la cizalla en la cadena de la puerta y entra.


Después de tanto tiempo encerrado en la mansión, se agradece un poco de aire fresco en el careto, ¿verdad?


No sabemos quién es ese infeliz, pero desde luego no tuvo un final demasiado afortunado. De todas formas, regístralo.

Dentro hay una **caja de bengalas**, un **libro de ritual de sacrificios** y a su izquierda un **panel con nueve símbolos**. **Debes pulsar tres de ellos**. Para saber cuáles, **combina en el inventario la linterna con la lente azul** para que el haz de luz sea de ese color. Verás restos de sangre seca que a simple vista no se ven. Enfoca a la puerta de la iglesia y verás **el primer símbolo, una estrella de seis puntas.** Sal y enfoca al suelo para ver un rastro de sangre que deberás seguir hasta la rampa que hay un poco más adelante. Sube por ella y verás una **gran roca** a la derecha a la que deberás enfocar para descubrir **el segundo símbolo, una cruz invertida**. Da media vuelta y vuelve a la zona con la escalerilla que llevaba a la **gruta** llena de calaveras. Enfoca a la pared en las que están las calaveras y verás **el tercer y último símbolo, un tridente hacia arriba**. Ve a la iglesia y pulsa los tres símbolos del panel; la mesa ritual del fondo se mueva, dejando al descubierto una escalera que da a un subterráneo.


En este círculo de piedras tendrás que seguir al pie de la letra las instrucciones que recibas por radio de Aline.


A la izquierda verás un panel con varios símbolos. Para averiguar los correctos, usa la linterna con la lente azul.


Tras pulsar esos tres botones, se abrirá la entrada al laboratorio.

*******ESCENARIO DE LOS HORRORES*******

Camina un poco y verás una **puerta metálica** bloqueando el paso. A su derecha hay un orificio donde introducir el sello de Obed Morton, que actuará como llave para que pases. Avanza tranquilo hasta una **zona llena de focos y jaulas**. En las paredes verás algún interruptor, aunque no podrás hacer nada con ellos todavía. Un poco más adelante, junto a un grupo de jaulas, llegarás a una **bifurcación**. Coge el **amuleto de guardado** y sigue de frente por donde ibas sin tomar el otro camino que hay a la derecha de Carnby. Algo más adelante comenzará una escena en la que **descubrirás a Alan Morton diseccionando a una criatura de las tinieblas**. Tras una tensa charla, **te dejará completamente a oscuras. Alain te guiará por radio para encender todos los aparatos del laboratorio**, que son una par de experimentos y los focos de luz. Tendrás que avanzar poco a poco con tu arma preparada y completamente a oscuras en la parte más acongojante de todo el juego. Despacio y atento. Cuando consigas abrir la puerta en cuestión, pasa por la de la izquierda. Verás una mesa a la derecha con **dos cartas, una de Christopher Lamb a Obed Morton y otra de Jeremy Morton a su nieto Alan.** Cuando cruces la puerta que te saque de esa casa, estarás en los subterráneos. No tienes más que avanzar por el largo túnel esquivando algunos bichitos, hasta que llegues al final. Verás **dos puertas**, pasa por la que hay al Este para encontrar una **grabadora** que al ponerla en marcha aclarará muchos asuntos. Sal y entra por la otra puerta, la que hay al sur para llegar a la **bodega** donde ya has estado antes. Ve a la izquierda, hacia la **trampilla** que viste cerrada anteriormente y aparecerá Edenshaw. Tras una charla con él y Aline, sube por las escaleras para pasar a través de la trampilla y llegar al **invernadero**. Sigue hacia la izquierda y elimina a tres bichos. Luego ve a la derecha hasta que veas un **armario**. Regístralo y encontrarás **3 cajas de cartuchos**. Da media vuelta y avanza hasta que veas una **escalera** por la que debes subir. En la pasarela, ve a la izquierda y encontrarás una **estatua**. Empújala hasta que esté a la altura del hueco que hay en la valla, a la izquierda de la escalera. Empújala al vacío y baja para recoger de entre los añicos, un **sello de Alan Morton** y una **Estatua India de Ouphenos**. Ahora debes ir hasta la puerta metálica en la que usaste el sello de Obed Morton. Verás en la pared de la derecha un orificio donde podrás usar el sello de Alan Morton. Cuando pases por la puerta, te encontrarás con Aline, que tras traducir una tabla con unas revelaciones escalofriantes se unirá a ti. Continua por ese mismo túnel en el que estás hasta que cruces un **puente** y llegues a la **antecámara Abkanis**. Abre la **trampilla** que hay un poco más adelante a la izquierda y obtendrás una **pistola lumínica**, un **cargador del acumulador**, **cuatro botiquines** y **5 amuletos de guardado**. Continúa y llegarás a una **cueva** más amplia donde **hallarás a Alan Morton preparado para abrir la puerta del mundo de la las tinieblas**. A pesar de los esfuerzos de Edenshaw por detenerle, todo será inútil, así que irás tras él.


Para pasar, usa el sello de Obed Morton que te ha dado Aline.


Afortunadamente, esas jaulas están completamente vacías, ¿o no?


Aquí tienes al gemelo "malo", Alan, con uno de sus experimentos.


Cuando te quedes a oscuras, ve con precaución y bien armado.



Éste es el otro anillo que necesitas para entrar en las cuevas Abkanis.



Contesta que "sí" a esta pregunta, recibirás un buen montón de interesantes ítems. A saber que nos espera después.

*******EL MUNDO DE LAS TINIEBLAS*******


La pistola lumínica será tu mejor aliada en el reino de las tinieblas, ya que no tendrás problemas de munición.



El contenido de este frasco te servirá para curar tus heridas en los momentos más oportunos a falta de botiquines.


Este tipo de bichos serán muy abundantes en las cavernas.


No olvides recoger todos los cristales que veas en las paredes.

Tras explicarte el **Dios de la luz intensa** tu misión, aparecerás en una cornisa en medio de un abismo. Sal por la única salida que hay a tu espalda tras hablar por radio con Aline y **saca tu pistola lumínica, ya que será la única arma que necesites**. Avanza poco a poco por ese largo corredor acabando con todos los perros que aparezcan. **Los cristales luminosos** que ves en la pared **sirven para recargar el acumulador**, y además vuelven a aparecer al cabo de un rato, por lo que no tendrás problemas de munición. Cuando llegues al final, saldrás a una enorme cueva donde te atacarán varios bichos. Mira el mapa para ver donde está la puerta de salida y ve hacia ella con cuidado.

El siguiente corredor toma varias direcciones, pero por cualquiera de ellas puedes llegar hasta la puerta del final. Eso sí, ten mucho cuidado con las enormes criaturas que te atacarán. Tras llegar a la siguiente cueva, serás atacado por tres perros, pero será pan comido alcanzar la puerta que hay más adelante. Líbrate de los bichos con lengua que te esperan en esta nueva zona y ve hacia la izquierda, hasta el borde del abismo. Acércate a la **cuerda** que hay en la pared y verás como Carnby intenta cruzar, pero Alan se lo impedirá.

Tras aterrizar milagrosamente en un saliente de roca, entra a la cueva que hay a la derecha. Recoge los **cristales** que necesites y enciende la **lámpara de aceite** que hay más adelante. Allí encontrarás el **diario de Archibald Morton**, un **pulsar fotoeléctrico** y un **frasco metálico**, que sirve para curar tus heridas. Sal de ahí por donde has entrado, a la izquierda de la entrada a la cueva hay una **cuerda** por donde podrás subir hasta unas largas escaleras. Sube con cuidado por ellas mientras eres asediado por un montón de criaturas hasta lo más alto, para ver de nuevo como escapa Alan. Entra en la siguiente cueva y una escena te mostrará como Alan es raptado por lo que ha quedado de su hermano Obed y como se lanzan al interior de un agujero. Mira el mapa para encontrar por donde seguir y avanza aniquilando a más criaturas de todo tipo. Al salir más adelante a un puente recibirás una llamada de Johnson, explicándote parte de la trama que hay detrás de todo esto. Sigue, atravesando una zona de lava, hasta la siguiente puerta, no hay perdida. Sube por las enormes escaleras mientras recibes más detalles de Johnson, además de decirte que os recogerá dentro de un rato con un helicóptero. Olvida las escalerillas que verás en mitad del ascenso por la angosta escalera, porque no puedes usarlas.

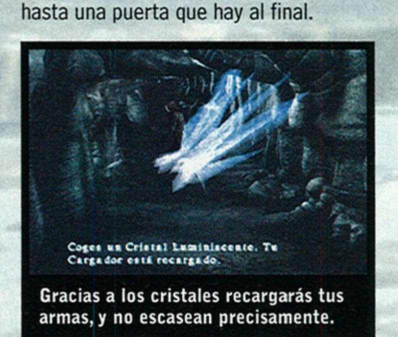
En la siguiente cueva, mirando el mapa verás dos salidas, olvida la de la derecha, ya que no puedes acceder a ella y ve hacia la de la izquierda, subiendo y bajando algunas rocas que hay en el camino y acabando con un montón de perros. Llegarás a una enorme estancia con columnas como bien le explica Carnby a Aline. Avanza un poco y verás como una de estas columnas se derrumba formando un improvisado puente. Crúzalo (es un poco difícil encontrar el camino entre tanta roca) y ve a la derecha para encontrar una **fuente de líquido sagrado donde podrás llenar tu frasco para recuperarte de tus heridas**. Date media vuelta y sigue hasta una puerta que hay al final.

Estás en una enorme **cueva** llena de cadáveres momificados de guerreros Abkanis. Al fondo, ante una puerta, hay **tres bustos de piedra** pero **a dos de ellos les falta la cabeza**. Continúa por la puerta que hay a la derecha de esos bustos y baja por la **cuerda** que hay al final. Caerás en una amplia sala con **una de las cabezas** que buscas en la zona central. Pero, aparecerá lo que queda de Alan Morton para retarte a un enfrentamiento final. La única arma que sirve contra él es el **pulsar fotoeléctrico**, aunque lo único que conseguirás será hacer que caiga por unos momentos, todas las demás son inútiles. Cuando le hagas morder el polvo un par de veces, vigilando tu salud con cuidado, mira el mapa y dirígete hacia el pasillo que hay al sudeste. Allí Carnby encontrará unos **restos sagrados de los Abkanis** y se transformará en el legendario guerrero que Edenshaw le ha venido insinuando. Cogerá una **lanza**, también sagrada, claro, y se la clavará al monstruo de Alan, acabando de una vez por todas con él. Coge ahora la **cabeza del busto** y sube por a cuerda para colocarla en su sitio.

En ese momento aparecerá Aline y comenzará la escena final donde nuestros protagonistas escapan por poco en helicóptero.

Usa el pulsar fotoeléctrico y acaba con la versión monstruosa de Morton.

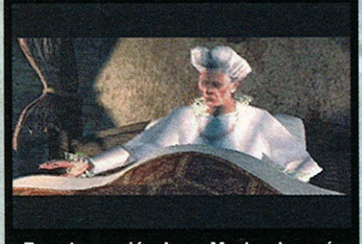
No te líes buscando objetos, en las cavernas sólo encontrarás cristales.



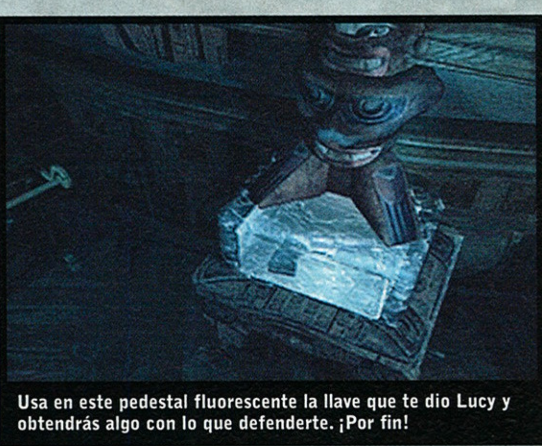
Gracias a los cristales recargarás tus armas, y no escasean precisamente.

· JUGANDO CON ALINE

*******PÁNICO*******

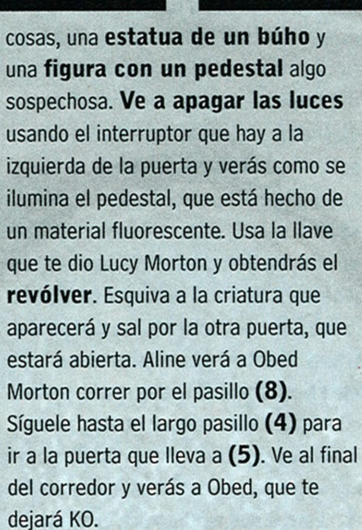

En esta ocasión, Lucy Morton te será de gran ayuda. Consúltala.

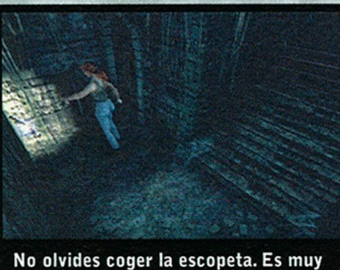

Al principio sólo contarás con una simple linterna para mantener a raya a las criaturas que pueblan la mansión.

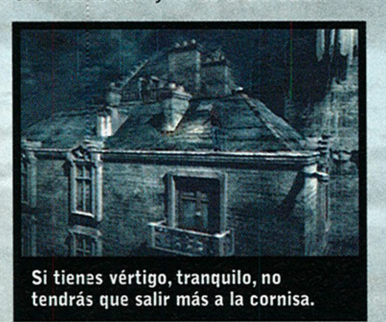

Usa en este pedestal fluorescente la llave que te dio Lucy y obtendrás algo con lo que defenderte. ¡Por fin!

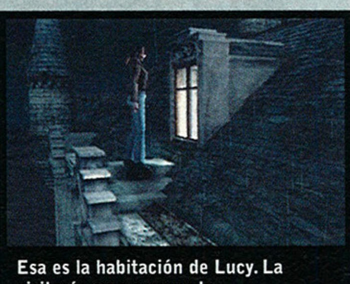
Empezarás en el tejado, en una cornisa. Avanza y **Carnby** contactará contigo por radio. Tras la charla, ve hacia la ventana iluminada y entra. Estás en **(16)**, y **conocerás a Lucy Morton**, la madre de los gemelos Alan y Obed. Tras una inquietante conversación con ella, **te dará una llave pequeña dorada**. A la derecha de la cama hallarás un **botiquín** y a la izquierda un **ejemplar de la revista SCIENCE**. Cuando te dispongas a salir de ahí, una especie de serpiente surgirá de la alfombra que hay ante la puerta y te cortará el paso. Tranquilo, lo único que tienes que hacer es iluminarla con tu linterna hasta que desaparezca. A la derecha de la puerta, encima de la mesa hay un **amuleto de guardado**. Sal al corredor **(15)**, donde te esperan dos criaturas con una larga lengua. Corre hasta el fondo y **enciende la luz** que hay a la izquierda de la puerta que lleva a la escalera **(17)** para ver como las criaturas se evaporan. **Estos bichos temen a la luz, por lo que podrás mantenerlos a raya usando tu linterna** hasta que consigas algún tipo de arma. Como esa puerta que tienes al lado no la puedes abrir, ve hacia la que lleva a **(13)**. Pasa por ella y saldrán dos nuevas criaturas. Aquí no hay luz, así que tendrás que usar la linterna. Corre a la parte inferior de la pantalla para cruzar la puerta que lleva a **(14)**. Verás un **amuleto de guardado** encima de una caja y, tras la charla por radio con Carnby, al fondo una **caja de cartuchos**. Da media vuelta y regresa a **(13)**, corre hasta el final de la estancia, coge de una **estantería** un **amuleto de guardado**, y luego corre a la puerta que lleva al pasillo **(12)**. Cruza la puerta del fondo y estarás en **(11)**, con otro bicho. Examina la **mesa** que hay a la derecha de la puerta y encontrarás otra **llave pequeña dorada**. En el otro extremo hallarás un **botiquín** y una **caja de balas**. Sal por donde entraste y ve al pasillo **(15)**, para abrir la **puerta** que lleva a las escaleras **(17)** usando la última llave. Baja por las **escaleras de caracol** y cuando llegues a la segunda planta, oirás una conversación tras una puerta. Sigue bajando hasta el **primer piso** y sal por la puerta tras encender las luces. Estás en el pasillo **(21)**, entra por la puerta que lleva a **(23)**. Aquí, examina la sala y verás entre otras cosas, una **estatua de un búho** y una **figura con un pedestal** algo sospechosa. **Ve a apagar las luces** usando el interruptor que hay a la izquierda de la puerta y verás como se ilumina el pedestal, que está hecho de un material fluorescente. Usa la llave que te dio Lucy Morton y obtendrás el **revólver**. Esquiva a la criatura que aparecerá y sal por la otra puerta, que estará abierta. Aline verá a Obed Morton correr por el pasillo **(8)**. Síguele hasta el largo pasillo **(4)** para ir a la puerta que lleva a **(5)**. Ve al final del corredor y verás a Obed, que te dejará KO.

Estás en **(2)**. Tras hablar con Carnby por radio, registra la habitación y encontrarás el **diario de Alan Morton** en la mesita de noche, **una foto** (que no puedes coger), un **amuleto de guardado** en el mueble y **tres botiquines** y una **llave Allen** en el tocador. Sal por la puerta-espejo hacia **(3)** y baja las escaleras, cogiendo la **escopeta** de un rincón, hasta que des en el subterráneo con una **puerta metálica**. Pulsa ✖ para mirar por la mirilla y verás a Obed Morton hablar con Lamb y cómo es golpeado por su hermano Alan. Coge el **botiquín** junto a la puerta y ve a **(2)**, porque saldrá alguna criatura. Aparecerá Carnby y te ayudará a alcanzar una **trampilla** en el techo que te llevará a **(27)**.




No olvides coger la escopeta. Es muy fácil pasar de largo, porque no se ve.


Si tienes vértigo, tranquilo, no tendrás que salir más a la cornisa.


Esa es la habitación de Lucy. La visitarás muy a menudo.

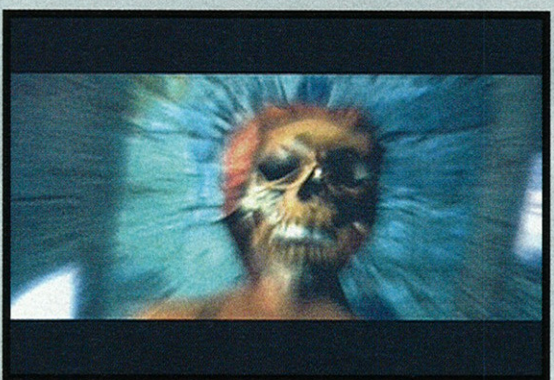
*******ESPEJOS*******

Tras conocer a **De Certo** en el espejo, sal por la única puerta que hay para salir a **(13)**. Camina un poco por esta habitación que ya conoces y ve a la puerta que da al pasillo **(15)**, rompiendo de paso el tirador de la puerta y dejándola atascada. Ve a la **escalera de caracol (17)** y baja al **segundo piso** para intentar abrir la puerta que hay allí. Para tu sorpresa, serás transportado por un vórtice hacia el otro lado de la puerta, por lo que estarás en **(18)**. Entra en la primera habitación que veas, la que lleva a **(19)** y **enciende la luz**. Registra el despacho a fondo y hallarás un **botiquín**, un **lanzagranadas**, un **espejo**, **otro diario de Alan Morton** y un **proyector** al que le falta algo, pero que de momento no puedes usar. Sal de nuevo al pasillo **(18)** y avanza un poco. Una escena te mostrará como sale sangre de debajo de la puerta que lleva a **(2)** y como unas criaturas pequeñas y repugnantes caen del techo para atacarte. Acaba con ellas con la pistola y corre hacia la puerta que lleva a **(20)**.

Camina un poco y coge del **mueble** un **amuleto de guardado** y del **tocador** unos **cartuchos**. Luego da media vuelta y ve detrás del **biombo** que hay junto a la cama para que De Certo aparezca otra vez. Cruza la puerta a **(28)**, y cuando te pregunte que si le das el espejo di que **NO**, si no quieres que tu partida acabe traumáticamente.

Con De Certo hecho polvo, sal de ahí para, al llegar a la puerta por donde entraste, conocer a **Edenshaw**. Tu próxima parada es la habitación **(9)**, **el despacho de Obed Morton**. Busca una mesa redonda encima de la que hallarás una **caja de balas** y, enfrente, un **enorme espejo**. Si le disparas con la pistola un par de veces se hará añicos, pudiendo coger el **libro de las traducciones de las tablas Abkanis**. Registra bien el resto de la habitación y encontrarás las **notas de Obed Morton** y su **diploma en antropología**. Al ir al armario, parece que algo intenta salir de él. Regístralo si quieres y verás con alivio que no hay nada, pero al darte la vuelta saldrán dos perros que tendrás que eliminar rápidamente con la escopeta. Sal por la otra puerta que hay en el despacho y aparecerás en la habitación de Lucy Morton, en **(16)**. Tras hablar con ella recibirás un **prisma de cristal**. Ve con él a **(19)**, la sala del proyector. Apaga la luz y sube las escaleras para examinar el proyector que hay delante de la mesa. **Coloca el prisma de cristal en él y luego usa tu linterna** desde el inventario. Verás una proyección en la que Alan confiesa que mató a su padre y cómo experimenta con él. Cuando acabe la película recibirás un **cubo grabado**. Toca una visita a la biblioteca **(22)**, por lo que debes bajar por las escaleras **(17)** hasta el primer piso.

Una vez en esta enorme estancia, examina los montónes de libros que hay junto a la estatua y en la mesa y hazte con la **biografía de la familia Morton**, el **diario de Jeremy Morton** y una **caja de granadas**. Sube las escaleras hasta el último piso y sube por las escalerillas para salir a la cornisa del tejado. Ve hacia el **torreón (26)** y hazte con otra **caja de granadas**. Regresa a la biblioteca y baja al piso intermedio para entrar en **(25)**. Verás **dos cajas de cartuchos**. Baja a la primera planta y observa el cubo grabado que cogiste. Es un mini mapa de la biblioteca, sobre cada sección de estanterías hay inscrito

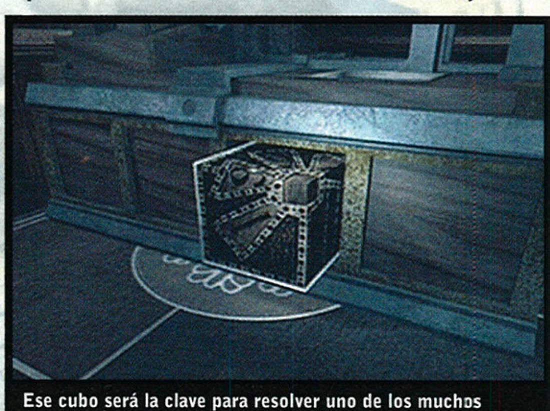



Si te fías de Judas De Certo y le entregas el espejo que has encontrado en el despacho de Alan, ése será tu final.

Dispara al espejo un par de veces con la escopeta y se hará añicos.

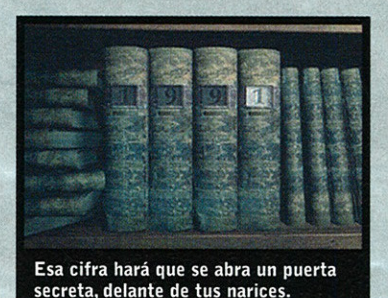


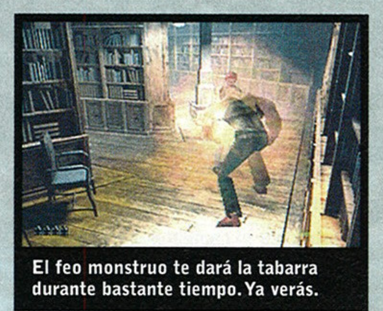
Gracias a ese proyector y al prisma de cristal, sabrás que le pasó al padre de Alan y Obed Morton. Te sorprenderá.



Ese cubo será la clave para resolver uno de los muchos acertijos que esconde la biblioteca. Examínalo bien.

un número, formando la cifra **1991**. También verás un **punto blanco** entre la primera y segunda sección. Sitúate ahí, busca en la estantería de la izquierda y encontrarás **cuatro libros con un mecanismo** en el lomo, introduce 1991 y se abrirá un hueco en esa sección. Dentro hay **tres botiquines**, un **amuleto de guardado,** las **tablas Abkanis** y un **interruptor**. Al pulsarlo, verás como de la zona central surge un **tubo** lleno de líquido con una criatura dentro (es **Howard Morton**,el padre de los gemelos). Líate a zambombazos con él, usando el lanzagranadas y esquivando sus torpes zarpazos hasta que caiga. Coge el **medio medallón** del tubo en el que se encontraba el monstruo y sal para ser llevado ante Lucy Morton.


Esa cifra hará que se abra un puerta secreta, delante de tus narices.


El feo monstruo te dará la tabarra durante bastante tiempo. Ya verás.

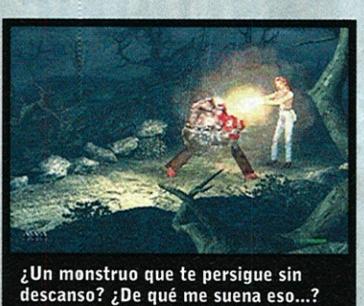
*******CEMENTERIOS Y CRIPTAS*******

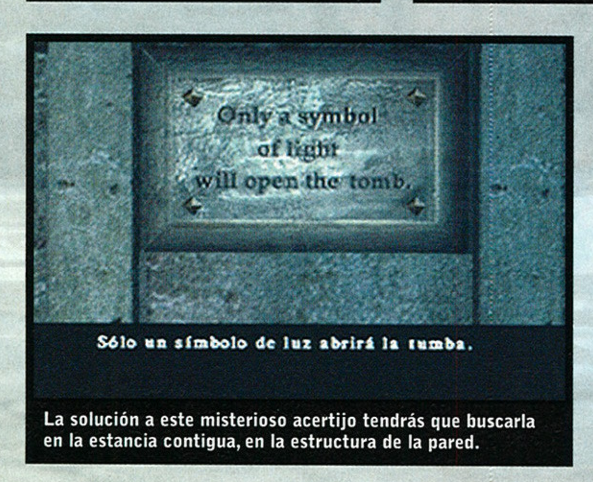
Habla con ella y te entregará la otra parte de ese medallón, que podrás combinar con su otra mitad para formar el **Sol de Bronce**. Antes de dirigirte a la entrada de la mansión **(1)**, baja al segundo piso y ve a **(24)**, eliminado a todas las criaturas de la noche que veas, para coger el **Diario de Obed Morton**, la **carta manuscrita** y un **botiquín**. Ve a **(1)** y coloca el Sol de Bronce en el **espejo** que hay frente a la escalera para que se abra. Pasa por él y baja las escaleras para abrir una **verja**. Ve hacia la izquierda, donde hay luz y encontrarás una **trampilla** que podrás abrir con la llave Allen. Estás en el **invernadero** y te encontrarás con **Edenshaw**. Antes de salir por la puerta que hay a tu lado, busca en el otro extremo del invernadero una **caja de granadas**. Ahora sí, sal fuera y avanza hacia el fondo. Aparecerá otra vez el monstruo de antes, por lo que tendrás que volverlo a dejarlo KO. Continua hasta que cruces otra verja, mientras ves como el bicho se vuelve a levantar. En esta nueva zona te volverá a atacar, por lo que deberás defenderte. Cruza otra verja y estarás en el **cementerio**. Acaba con dos perros y ve hacia el norte para hallar **dos cajas de cartuchos**. Retrocede un poco y sigue hacia el Este, hasta que pases por debajo de un **arco de piedra**, lugar donde el "pesao" volverá a atacarte de nuevo. Ya sabes lo que debes hacer. Sigue por donde ibas hasta que veas a un lado una **cripta** en la que entrar. Como verás, estás en una estancia circular con 4 puertas a los lados y de frente una **extraña estructura metálica con objetos brillantes** incrustados. Entra por la única puerta que puedes abrir y en esta nueva zona hallarás una **pistola de bengalas** y una caja de lo mismo. Al otro lado verás una **tumba de piedra** con una pequeña placa en la que dice que sólo un símbolo de la luz podrá abrirla (no sé quien ha dicho que queramos abrirla, ¿verdad?). Encima de ésta hay una **tapa de metal** y a su lado un **botiquín**. Sal a la estancia anterior y ponte frente a la estructura de la varillas metálicas. **Combina la tapa de metal con la linterna** y verás como el haz de luz se vuelve mucho más pequeño. **Ilumina los objetos brillantes como si formases una "M"**, siguiendo un orden. **Mira el DIBUJO 1.** Con esto habrás abierto la puerta que hay a la derecha de la estructura. Pasa y encontrarás el cadáver de un joven llamado **Gibson** que estuvo trabajando para la familia Morton, además del **texto** que escribió antes de morir. Avanza mientras acabas con varias criaturas hasta el final del largo túnel. **Cuando te pregunte si quieres descender al afloramiento, di que sí y cambia al segundo CD.**

DIBUJO 1

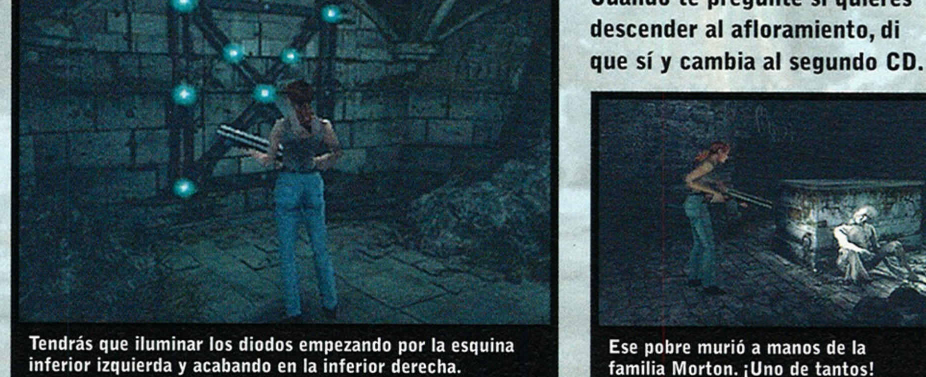
Falta uno de los adornos del espejo.

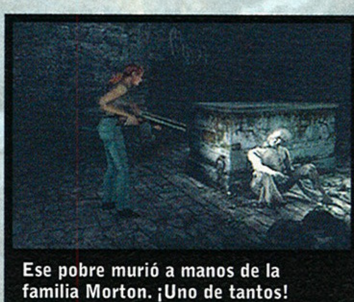
Coloca ahí el medallón que tienes para salir de la mansión.


¿Un monstruo que te persigue sin descanso? ¿De qué me suena eso...?



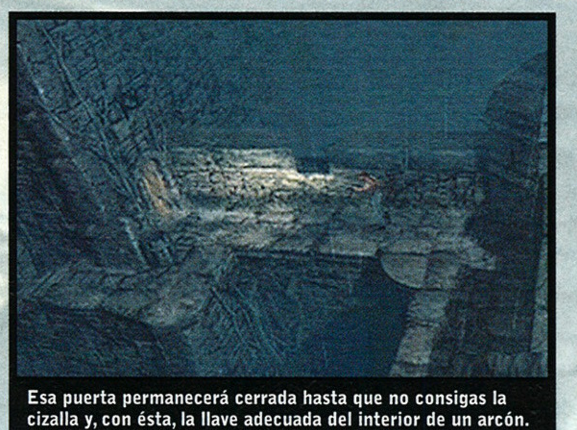
La solución a este misterioso acertijo tendrás que buscarla en la estancia contigua, en la estructura de la pared.


Tendrás que iluminar los diodos empezando por la esquina inferior izquierda y acabando en la inferior derecha.

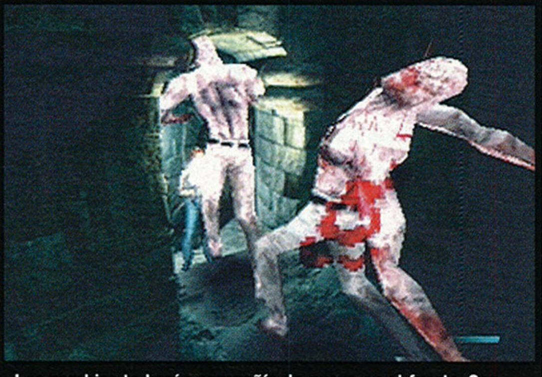

Ese pobre murió a manos de la familia Morton. ¡Uno de tantos!

*******EL FUERTE*******

Avanza eliminando a algún que otro perro hasta que llegues a las **puertas del fuerte**. Antes de entrar en él, ve por el camino que hay a la derecha de la puerta de éste para hacerte con unos **cartuchos**. Vuelve a la puerta principal y comprueba que está cerrada. A la derecha de la misma hay una **enredadera** por la que podrás subir hasta la azotea. Ya arriba, baja unos escalones y acaba con la criatura que te atacará. Verás en un rincón una puerta cerrada. Olvídala y baja por las escaleras que hay al lado hasta el **patio interior**. Abre el portón principal, pero no pases por él. Date media vuelta y desciende por otras escaleras hasta el suelo, recogiendo el **botiquín** que hay a medio camino. Estás en un pequeño patio con un muro bajo que lo divide en dos. En la parte en la que estás, hay un arco que lleva a una estancia con una puerta cerrada y un **cofre con cadenas**. Tras éste, a la derecha de la puerta, verás una **caja de granadas** oculta. Sal al pequeño patio y sube al muro bajo que lo divide. Coge de ese muro unos **cartuchos** y baja para encargarte de dos bichos. Sal por la otra puerta y estarás en un pasillo con dos zombies. Acaba con ellos y sube las escaleras que hay a la derecha para entrar en una **celda**. Verás a **Obed Morton**, que aclarará algunas cosas del pasado de Aline. Coge un **amuleto de guardado** y una **tarjeta metálica negra**. Sal de ahí y desciende por las escaleras para dirigirte al otro extremo del pasillo. Tras algunos escalones, verás dos puertas, pero sólo una estará abierta. Pasa por ella y llegarás a las **mazmorras**. Examina cada rincón a conciencia y fácilmente encontrarás en este lugar: un **amuleto de guardado**, un **botiquín** junto a una puerta; encima de una mesa una **cizalla**, un **trípode**, un **diagrama de montaje** y unas **notas sobre el perforador de Jeremy Morton**; cerca de un de las escaleras, una **caja de bengalas** y unos **cartuchos** en un pasadizo con luz azulada. Subiendo por la otra escalera irás a un pequeño hueco en la pared donde verás un **molde** y serás atacado por tres criaturas. Da media vuelta y sal de aquí para ir de nuevo al patio, a la pequeña estancia de la puerta cerrada y el cofre. Usa la cizalla en éste último y cogerás una **llave oxidada** y un **lingote de acero**. Sal y sube hasta la primera puerta que viste en la azotea y que estaba cerrada. Usa la llave oxidada que acabas de coger y entra al taller.



Esa puerta permanecerá cerrada hasta que no consigas la cizalla y, con ésta, la llave adecuada del interior de un arcón.



Los zombies te harán compañía de nuevo en el fuerte. Son los seres más considerados de todos, ¿no estás de acuerdo?

*******MONTANDO EL PERFORADOR*******

En la mesa que hay en la zona central hallarás la **culata de un arma**, un **cañón** y el **acelerador naranja**. Luego ve a la pequeña mesa que hay en un rincón y allí encontrarás el **Diario de Jeremy Morton**. Busca un **armario** y de su interior obtendrás una **lente de color azul.** En el suelo hallarás **dos botiquines**. Ve hacia la **máquina** que hay cerca de la mesa central, pegada a la pared. Usa en ella el molde y luego el lingote de acero. Tira de la palanca y obtendrás el **cañón del perforador**.
Ahora toca trabajar un poco: combina la culata con el acelerador naranja para obtener un pulsar fotoeléctrico sin cañón. Luego combina éste con el cañón (no con el cañón del perforador) para que te quede un pulsar fotoeléctrico. Ahora selecciona el trípode y escoge "separar" para dividirlos en medio anillo metálico y un trípode. Coge éste ultimo y combínalo con el cañón del perforador para obtener el **"trípode con cañón perforador"**. Combina este ultimo artilugio con el pulsar y obtendrás el **"pulsar sin piedra energética Abkanis"**. ¡¡Buff!!.
No hagas caso de las escalerillas que hay en la estancia y sal por la puerta que da al exterior. Verás un **telescopio** donde colocar la lente de cristal azul para luego mirar por él. Verás un enorme **tótem** o algo parecido. Abandona ese lugar y no bajes por las escaleras, sólo hallarás una puerta cerrada a cal y canto. En vez de eso, ve hacia la izquierda hasta que una animación te muestre como se derrumba el suelo y caes a los **sótanos**, que están anegados. Camina un poco con la escopeta a punto y una criatura acuática te atacará por la espalda. Date la vuelta rápidamente y tras un par de disparos te dejará en paz. Avanza hacia el fondo hasta que puedas salir por unos **escalones**. Sube por ellos y pasa por la puerta que hay a la derecha. Coge la **caja de cartuchos** que hay junto a la puerta y sube las escaleras tras la charla por radio. Verás un **cofre** donde hallarás una **tarjeta dorada, una metálica roja y otra plateada**. Coge el **botiquín** que hay a la derecha y pasa por la

Para obtener la versión final del perforador, sudarás la gota gorda.



Aquí encontrarás varias piezas del perforador y varios documentos.

Las tarjetas te servirán para abrir una puerta. La solución, a la derecha.

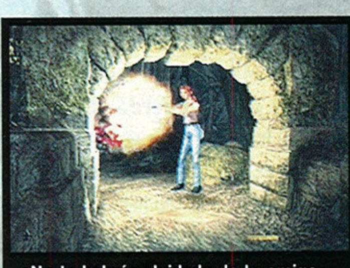
puerta, que no es otra que la que había en las escaleras cerca del telescopio. Sube las escaleras y ve hasta el corredor por donde entraste a las mazmorras y donde había una **puerta cerrada por un mecanismo**. Examínalo y luego usa cualquier tarjeta. **Deberás colocar las tarjetas de colores en los cuatro símbolos** usando como guía la frase que aparece en la última página del Diario de Jeremy Morton que ya tienes: "Destello plateado, estrella dorada, sol rojo, luna negra". Fácil y sencillo. Pasa por ella y estarás en una estancia circular con una escalera en la zona central. Antes de subir por ella, hallarás en un **agujero de la pared** un **cañón de plasma** y un **amuleto de guardado**. Sobre unas cajas, **la mitad de un anillo metálico** y junto a ellas una **caja de cartuchos**. También hay dos puertas, una es la que viste cerrada junto al cofre. Sube por las escaleras y en lo alto, junto a una máquina, verás una **hoja de papel con los puntos cardinales**. Examina la máquina y **llama a Carnby**. Apunta el **número de marcas** que te da por cada dirección que Aline le indica y tendrás la fecha: **10-31- 2001.** Introduce esa fecha en la máquina y verás como el planetario se pone en funcionamiento. Tras la animación y hablar con Carnby, verás que una **portezuela de madera** se abre en la pared debajo de ti, bajando las escaleras. Ve a ella y

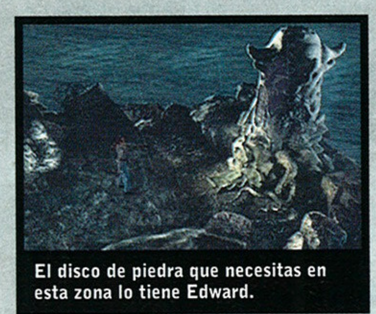

Colócalas como te indica uno de los documentos que hay en tu colección.


La tecnología que usaban los Morton era sorprendente para la época.

recoge una **llave grande de bronce**, un **sello**, una **llave pequeña oxidada**, y una **Estatua India de Gilgamesh**. Usa la llave grande de bronce para abrir la única puerta cerrada y saldrás al exterior. Coge la **caja de granadas** que hay junto a la puerta y avanza hasta estar frente al **tótem** que viste por el telescopio. Examínalo y hablarás con Carnby, que te dirá que vayas a su encuentro. Antes de ir, coge el **amuleto de guardado** que hay a la izquierda. Sal rápido por donde viniste, ya que te atacarán varios bichos. En la sala circular te esperan otras tres criaturas. Pasa de ellos y sal por la puerta que has abierto antes, que da a la estancia del cofre. Sube las escaleras hasta llegar al portón principal del fuerte.

*******LA EXCAVACIÓN*******


¿No te habrás olvidado de tu amigo, verdad? Él sí se acuerda de ti.


El disco de piedra que necesitas en esta zona lo tiene Edward.

Sal al exterior y ve de frente para cruzar el **puente**. Al final te atacará el bicho de siempre. Acaba con él y avanza por el **bosque** hasta ver a Carnby. Te dará la **estela de piedra**. Avanza y aparecerás directamente junto al **tótem**. Usa en él la estela de piedra y obtendrás una **piedra energética Abkanis** y una **Estatua India de Heliopaner**. **Combina las dos mitades del anillo metálico y luego ese anillo metálico con la piedra energética**. Monta el objeto resultante con el perforador para tenerlo completo. Vuelve al taller para subir por las escalerillas de la pared y llegarás a una pequeña sala circular. No actives la máquina que hay en esta sala y sube por las siguientes escalerillas. En este **tercer piso**, verás una enorme **máquina** en el centro de la pasarela, pero no la enciendas aún. Ve al otro extremo y saldrás a una **azotea**. En el suelo hay una **trampilla metálica** cerrada con un candado, ábrelo con la llave pequeña oxidada. Regresa a la máquina que hay en mitad de la pasarela y actívala. Baja las escalerillas hasta la sala circular y enciende el pequeño **mecanismo**. Una antena pararrayos saldrá al exterior. Una cuenta atrás de dos minutos comenzará y aparecerá nuestro "amigo". En la zona central de la estancia empezarán a caer relámpagos. Da vueltas corriendo alrededor de esta zona para que el monstruo salte hacia donde tú estás, haciendo que algún relámpago le alcance de lleno. Si lo consigues dos o tres veces, morirá para siempre. Espera a que se acabe la cuenta atrás y vuelve a iniciarla con la máquina. Sal a toda pastilla y ve a las **mazmorras**, donde encontraste la base del cañón perforador, esquivando a todos los enemigos que salgan. El tiempo es un poco justo, así que corre. Una escena te mostrará como se abre un **agujero en la pared** y sale un bicho enorme. Acaba con él y pasa por el agujero. Recoge del suelo el **pulsar fotoeléctrico** y la **Advertencia India**. Avanza, baja las escaleras, acaba con dos criaturas y sigue hasta cruzar un **puente**. Saldrás a una **cueva** con un enorme agujero y una escalera que desciende. Baja y avanza hasta que encuentres a **Carnby**, no hay pérdida. Tras una pequeña charla, síguele y Aline traducirá algunas tablas Abkanis. Continúa hasta que cruces otro puente de piedra. Llegarás a la **antecámara del templo**, donde hallarás una **trampilla en la pared**. Ábrela y obtendrás **4 botiquines**, un **acumulador**, una **pistola lumínica** y **5 amuletos de guardado**.

A partir de ahora, esa pistola será tu mejor aliada, ya que para recargarla sólo deberás usar el acumulador, que podrás ir llenando con los abundantes **cristales lumínicos** que hay en el mundo de las tinieblas.

Sigue de frente y verás una escena en la que **Alan Morton abre la puerta hacia el mundo de las tinieblas**, por la que es succionado Carnby. Tras la conversación con Edenshaw, pasa por la puerta que ha abierto Alan. Baja las escaleras que hay a la derecha y cuando llegues abajo, hablarás con Carnby. Traduce las **tablas** que hay junto a la salida y aparecerás en una amplia cueva. Avanza hasta salir por la única salida posible en el otro extremo y estarás en una amplia caverna. Mira el mapa para ver que tienes que ir hacia la salida que hay al Sur, subiendo y bajando algunas rocas. Saldrás a una larga escalera, por la que debes bajar, eliminando a los perros que te salgan al paso. Hacia la mitad del camino, Aline subirá unas escalerillas ella sola y saldrás a otras escaleras de piedra. Sube ahora por ellas y estarás en una gran cueva.



Esa es la piedra Abkanis que necesitas para tu precioso perforador.



Cuando lo hagas, tendrás dos minutos para acabar con el "pesao".

*******EL TEMPLO*******

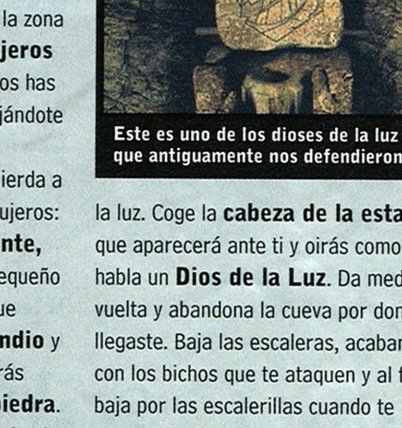
Mira el mapa y verás unas enormes **escalinatas** en la zona central. Sube por ellas y encontrarás un **tótem** con un pequeña pirámide de piedra. Ignórala y sigue hasta que veas, mediante una animación, como se abre un hueco en la pared. Entra y estarás en una sala circular con una mesa en el medio. En ella hay **7 placas** que puedes mover. Cada vez que muevas una, la habitación en la que te encuentras girará y dejará al descubierto un altar, ocultando la salida por la que has llegado. Haz esto con cada una de las 7 placas y obtendrás **6 sellos de piedra** que representan a los dioses de la luz. La séptima placa te servirá para hacer aparecer la escalera de salida. Regresa a la gran cueva anterior y avanza hacia la izquierda de la escalinata. Verás una pequeña **caseta de piedra blanca** con una escalerilla. Sube por ella y, una vez en el tejado de la caseta, baja por la que hay en la zona central. Abajo hallarás **seis agujeros** alrededor de la escalerilla. En ellos has de colocar los seis sellos, pero fijándote en el animal que representan y haciéndolos coincidir. Así, de izquierda a derecha, debes colocar en los agujeros: **caballo, serpiente, oso, bisonte, pez, toro**. Una losa tapará un pequeño agujero en la misma sala en la que estás. Coge el **frasco de piel indio** y ve hacia dicha losa. Tras ella podrás hacerte con una **pirámide de piedra**. Regresa a las largas escalinatas, donde viste la otra pirámide de piedra. Coloca en ella la que tú tienes y se hará la luz. Coge la **cabeza de la estatua** que aparecerá ante ti y oirás como te habla un **Dios de la Luz**. Da media vuelta y abandona la cueva por donde llegaste. Baja las escaleras, acabando con los bichos que te ataquen y al final, baja por las escalerillas cuando te pregunten. Nada más aterrizar, ve hacia la derecha, descendiendo hasta que cruces un pequeño **puente** para llegar a una gruta con lava. Avanza con cuidado hasta la salida que hay en el Este (mira el mapa) eliminando a las criaturas que te salgan al paso. Lo siguiente es un largo corredor lleno de bichos con la salida al otro extremo. Tras ésta, estarás en un **puente de piedra** con bichitos pequeños y **dos cristales luminiscentes**. Recarga tu arma y sigue. En la siguiente caverna encontrarás algunos bichos más y una **fuente de líquido sagrado donde llenar tu frasco de piel y poder curar tus heridas**. Sigue y al fondo escala una pared. Acaba con todos los perros y avanza subiendo por algunas rocas para proseguir.

Al final verás mediante una escena como Alan desciende por una cuerda que hay en el último puente por el que has pasado.

Retrocede un poco hasta él y al inicio del mismo verás la **cuerda atada** a una roca. Baja por ella y abajo encontrarás en el suelo la **mochila de Alan**. Sigue avanzando hasta que una escena te muestre como el monstruo en el que se ha convertido Obed Morton rapta a su hermano Alan y se lanza rápidamente por un agujero.


Vaya escaleritas que construían los Abkanis. ¡Estaban en forma!


Tienes que conseguir los siete sellos de esta sala para poder avanzar.


Este es uno de los dioses de la luz que antiguamente nos defendieron.


La cueva mejora estéticamente con un poco de luz bien situada.

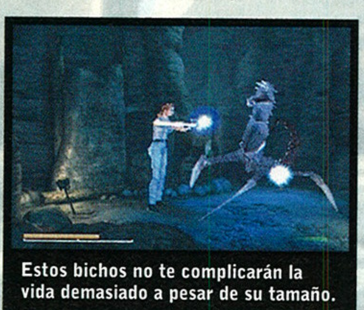
*******LA ESCAPADA*******

Aline bajará a una cornisa y se hará con la **séptima estatua Abkanis, la Estatua India de Hecatonchires**. Coge del suelo un **amuleto de guardado y pasa** por al agujero de la pared. Baja por el agujero que hay más adelante y acaba con las criaturas. En una pared verás el **Texto sobre la Estela del Guerrero.** Camina un poco más y recibirás una llamada de **Johnson**. Sigue y llegarás a una zona llena de **agua verdosa**. Mira el mapa y ve hacia la salida de esta zona acabando con la criatura acuática. Saldrás a una estancia en la que has estado antes.

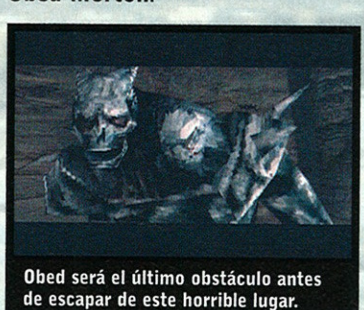
Tras otra transmisión de Johnson, baja al suelo de un salto y sigue de frente todo recto. Llegarás a la cueva de las columnas, sólo que esta vez, una de ellas se caerá y formará un improvisado **puente**. Empieza a cruzarlo y aparecerá la versión 2.0 de **Obed Morton**.

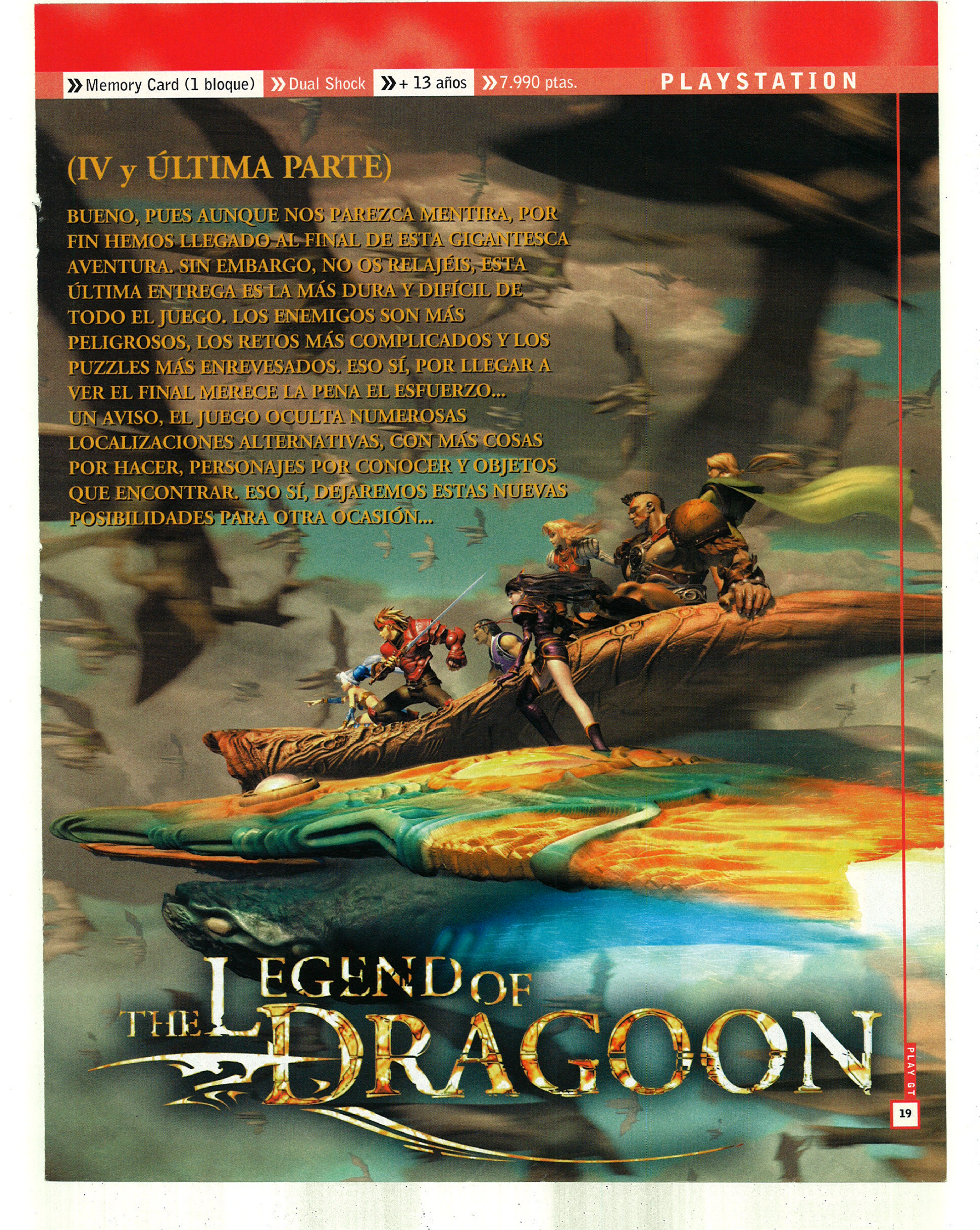
Su misión es cruzarse en tu camino hacia el otro lado del puente, mientras te lanza zarpazos. Una táctica sencilla contra él es ésta: si sales de su radio de acción, se dará la vuelta y se colocará en el extremo del puente. Corre hasta él y cuando estés a su lado, usa la pistola lumínica para paralizarlo mientras cruzas por la izquierda. Sigue andando mientras te sigue y métete en la gruta del final.

Corre hasta el fondo de ésta y verás en una mesa **tres bustos de piedra**, a dos de los cuáles les falta la cabeza. Usa la cabeza de piedra que tienes en ellos y aparecerá **Carnby** con el segundo busto. Sal por la puerta que hay tras la mesa y disfruta del... ¿final?


Estos bichos no te complicarán la vida demasiado a pesar de su tamaño.


Con este calor, no viene nada mal un bañito, lo malo es la fauna autóctona.


Obed será el último obstáculo antes de escapar de este horrible lugar.



(IV y ÚLTIMA PARTE)

BUENO, PUES AUNQUE NOS PAREZCA MENTIRA, POR FIN HEMOS LLEGADO AL FINAL DE ESTA GIGANTESCA AVENTURA. SIN EMBARGO, NO OS RELAJÉIS, ESTA ÚLTIMA ENTREGA ES LA MÁS DURA Y DIFÍCIL DE TODO EL JUEGO. LOS ENEMIGOS SON MÁS PELIGROSOS, LOS RETOS MÁS COMPLICADOS Y LOS PUZZLES MÁS ENREVESADOS. ESO SÍ, POR LLEGAR A VER EL FINAL MERECE LA PENA EL ESFUERZO...
UN AVISO, EL JUEGO OCULTA NUMEROSAS LOCALIZACIONES ALTERNATIVAS, CON MÁS COSAS POR HACER, PERSONAJES POR CONOCER Y OBJETOS QUE ENCONTRAR. ESO SÍ, DEJAREMOS ESTAS NUEVAS POSIBILIDADES PARA OTRA OCASIÓN...

CAVERNA SUBMARINA Y CIUDAD DE FUENO

Tienda de ítems: Poción Curativa, Brisa Curativa, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Purificador de Mente, Poción Encantada, Magia para Quemar, Lava Hirviendo.
Tienda de armas: Falce, Flecha Bruja, Estrella de Día, Cota de Plaquetas, Traje de Chispas, Casco de Caballero.
Polvo de Estrellas: 2.

Avanza por la cornisa. Pete te dirá que **el nivel del agua no ha bajado desde que el Monstruo del Agua está en la Caverna**. Verás un camino de roca sumergido en el agua. Ignóralo, ya que a Fueno se va por la izquierda, pero no lo olvides, porque lo seguirás más tarde. Sigue la **cornisa** hasta salir por el otro lado.

Ya en el mapa, sigue el camino para llegar a Fueno.
Nada más entrar, Pete y su madre se irán a la clínica. Después del diálogo, acércate a las **escaleras**: verás un mostrador abajo y uno arriba. Son una **Tienda de Objetos** y otra de **Armas**. Compra lo que necesites y baja al área central.
Acércate al **punto para salvar** y entra en el edificio de al lado, la **clínica**. Ve al cuadro de la derecha para dar con un **Polvo de Estrellas**. Puedes reponer tus niveles de PS en el piso superior. Sal y salva.
Avanza un poco hacia el fondo y entra en la casa con la flechita amarilla de la izquierda, el **hotel**. El recepcionista os dirá que todas las habitaciones están reservadas, pero encontrarás un **Polvo de Estrellas** entre los barriles de madera que hay bajo las escaleras.





Sal y sigue por la flechita verde del fondo para encontrar el **puerto**. ¡El barco anclado de la izquierda es el Reina Furia! Ve al fondo y entra por la puerta del faro, para salir por el otro lado al muelle. Allí, un marinero y Kayla os reconocerán enseguida.
Kayla le dirá a Dart que **Shana y los demás están en la ciudad**, así que vuelve. Al salir por la otra puerta del faro, veréis a Meru, os dirá que todos están en el hotel. Ve allí y tras un breve diálogo, Dart subirá a buscar a Shana, que está en su habitación.

Cuando tomes el control, ve a la habitación de Shana (la más cercana a la pantalla). Habrá un diálogo, hasta que entre en acción Meru...
Vuelve a la Tienda de Armas para comprar lo que necesites. Habla con los tres hombres que están charlando en la entrada del nivel. Uno **te dirá que ha visto un Dragón en la Isla Prisión**, y mencionará el Monstruo de la Caverna Submarina. Próximo destino: la **Isla Prisión**. Sal del pueblo y, en el mapa, sigue la línea de puntos hasta la **Caverna Submarina**.

CAVERNA SUBMARINA Y LIDIERA

Objetos: Lluvia Curativa (1), Niebla Curativa (1).



Sigue por la cornisa hasta que todos se pongan a charlar sobre el ruido que se oye al fondo de la caverna, y del presunto **Dragón**



Marino que lo habita. Ve hacia el camino de roca sumergido para que Dart hable. Deducirá que debe haber alguna forma para bajar el nivel del agua. Sal por la derecha, para ir de nuevo a **Lidiera**.
Ve al muelle para montar en la **barca**, selecciona la opción "pasar a terraza marítima". Habla con los "vagos". El Alcalde no querrá hacerte caso al principio, pero luego abrirá la **puerta de la montaña** y te dirá cómo llegar a la Isla Prisión. Monta en la barca y elige "pasar a casa de Pete". Allí, avanza saltando por las piedras de la derecha hasta la montaña de roca. Pasa por la puerta que el Alcalde ha abierto y hazte con la **Lluvia Curativa** y la **Niebla Curativa** de los cofres. Baja, cruza el puente y usa la válvula para **bajar la marea de la Caverna Submarina**. Vuelve por donde has venido y atraviesa Lidiera para volver a la Caverna Submarina.

CAVERNA SUBMARINA (III)

Objetos: Bola de Ataque (2), Corona de Joyas (2), Bola de Recuperación (2), Magma Hirviendo (1), Magia para Quemar (1), Reactor Helado (1).

Verás que ya puedes ir por el camino de roca hacia arriba, el que estaba bajo el agua. Abre el **cofre** y sigue hacia arriba para dar con un área nueva. Hay **otro cofre** al fondo a la derecha, con una **Corona de Joyas**. Sigue por la izquierda, donde verás **varios caminos**, sigue por el primero, hacia la **izquierda**, sin pasar bajo el arco de roca por ahora.
En la zona de al lado, continúa por la cornisa hasta el final y en la parte más alta encontrarás un **cofre** con una **Bola de Recuperación**. Vuelve hasta la zona anterior y pasa bajo el **arco de roca**. En la bifurcación, ve hacia la izquierda, hasta dar con un **cofre**. Después, vuelve a la bifurcación y sal por el camino de la derecha. Llegarás a una zona con **tres caminos posibles**: ve por la **izquierda**. Te encontrarás con la zona donde has estado antes, pero esta vez, podrás alcanzar el **cofre** de la parte izquierda. Regresa y sigue ahora por la **derecha**, saltando por las piedras. Aparecerás en la entrada central, desde ahí podrás saltar hasta el **cofre** de la izquierda. Luego, continúa subiendo por el camino de la derecha hasta **otro cofre**, con una **Bola de Ataque**. Sal por la flechita verde para alcanzar el **punto para guardar**. Ahora, sube por las escaleras y avanza hasta el fondo.

Lloyd escapará, aunque Lenus impedirá que le sigáis, convirtiéndose en Dragoon de Agua. Prepárate para una buena lucha, pues necesitas su Espíritu Dragoon para Maru.
Por cierto, Lenus no estará sola...



Lenus y Regole (Elemento Agua)
Si puedes, **ejecuta un "Especial" para convertir en Dragoon a tus tres personajes**. La magia Llama Final de Dart es estupenda, úsala contra el Dragón un par de veces para quitarlo de en medio. Como siempre, los Agujeros Astrales de Rose serán muy útiles después de que el enemigo te haya atacado dos o tres veces. En general, usa todas las magias de Fuego que tengas, sin recurrir a ataques físicos humanos.
Los ataques de Regole no son tan dañinos como los de Lenus, aunque sus magias son terribles. Elimina a Regole lo antes posible. Después, Lenus se quedará sola y perderá algo de confianza, usando ataques individuales no excesivamente dañinos. Cuida de tus chicos con magias curativas en cuanto sus niveles de vida se acerquen a la mitad, y usa magias de Fuego hasta terminar con ella. **Obtendrás el Espíritu del Dragoon de Agua para Meru, 7000 PE, un Reactor Helado y una Corona de Joyas.**









Una vez que haya terminado la pelea, sal de la cueva volviendo hasta la primera zona.
Allí, dirígete a la izquierda para salir de nuevo al mapa y poder encaminar tus pasos esta vez a la **Ciudad de Fueno**.
Una vez que estés en la ciudad, ve al **puerto** para hablar con **Pule** y cuando te pregunte si te gustaría ser un hombre de mar, contesta que sí (te recompensará con **100G**).
Después, compra las armas e ítems que necesites antes de partir.
Cuando estés listo, vuelve al puerto y habla con Kayla en la rampa de entrada para pasar al barco.

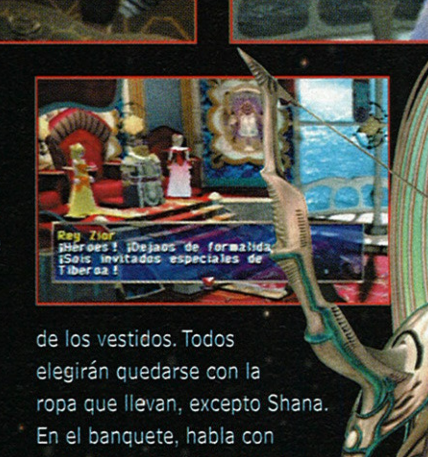
CASTILLO DE FLEZ (IV)

Objetos: Serenata de la Luna (1), Rapsodia del Sol (1).
Tienda de ítems: Anillo de Rubíes, Broche de Zafiros, Pendiente de Esmeralda, Collar de Platino, Poción Curativa, Brisa Curativa, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Luz Transparente, Lluvia Negra, Poción Encantada.
Tienda de armas: Cortasombras, Cota de Malla, Botas Blandas, Guardia para Veneno, Anillo Activo, Protector, Guardia para Sustos, Guardia para Golpes, Amuleto de Valor, Campana Mágica, Pulsera de Poder, Escudo de Caballero, Llamada del Dios de la Guerra.



Manejarás al Reina Furia, al que debes dirigir hasta Donau por la línea de puntos. Atraviesa el pueblo para salir al mapa normal y **ve hacia el Castillo de Fletz para hablar con el Rey Zior.** Después del diálogo, todos decidirán dar una vuelta hasta que llegue la hora del banquete. Dart y Shana se quedarán solos para hablar... hasta que llegue Fester y lo estropee.

Y después, llegará también **Libria**, quien os encargará una pequeña tarea: que **busquéis a los demás para vestiros para la fiesta**. Sube a la habitación de Emille para encontrar primero a Albert (en lo alto de la torre izquierda).
Después, entra en el castillo y al acercarte a la cocina, verás cómo la cocinera echa a patadas a Meru y a Haschel. Ve a buscar a Rose a la habitación de los invitados, subiendo por las escaleras de la derecha.
Después, vete a buscar a Kongol, que se encuentra en la sala de entrenamiento (siguiendo la alfombra azul de la entrada). Tras hablar con Kongol, abre los dos **cofres** de la parte inferior.
En la habitación que se encuentra algo más allá está Libria, para hablar de los vestidos. Todos elegirán quedarse con la ropa que llevan, excepto Shana.
En el banquete, habla con todos los personajes. Haschel te quitará de encima un par de admiradoras, Albert permanecerá charlando con su amada Emille, y Rose te hará salir al balcón para que veas a Shana. **Al final, Dart y Shana se besarán...**
Un momento perfecto para cambiar de disco, ¿no?

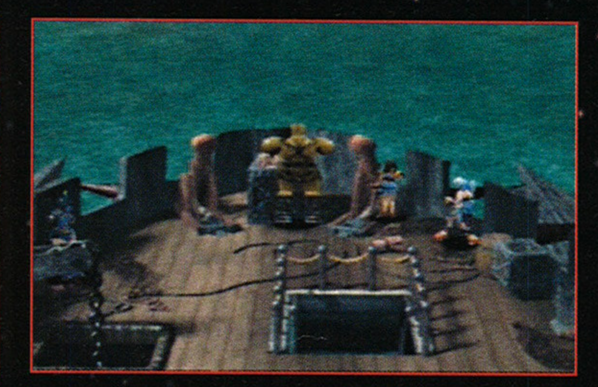




Capítulo 3, Destino y alma

FURNI, LA CIUDAD DEL AGUA

Tienda de ítems: Niebla Cura, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Poción Despetrificadora, Magia de Rayo.
Tienda de armas: Daga de Danza, Casco de Giganto, Zapatos de Guerra, Despetrificador, Placa de Ataque, Máscara de Invisibilidad.
Polvo de Estrellas: 2.





El tercer disco comienzas desembarcando del Reina Furia en la **Ciudad del Agua, Furni**. Sube las escaleras del principio y entra en la casa de la derecha. En el pasillo, entre los barriles y trastos, encontrarás un **Polvo de Estrellas**. Vuelve a la calle para continuar por el camino del fondo.
Un tal **Harris** congregará a todos los hombres del pueblo para buscar a un niño, **Teo**, que **se ha perdido en el Bosque Verde**; y para **acabar con el Lobo Blanco, Kamuy**. Pero hasta que comience la búsqueda, podrás explorar un poco el pueblo. Entra en la casa del fondo para hablar con Harris y, después, vuelve a la calle. Sube por la rampa de la izquierda para encontrar un **punto para salvar**. Baja por las escaleras y habla con el **Hombre del Alquiler de Barcos**. Cuando te pregunte si sois guerreros, respóndele que sólo sois viajeros y te dará la **Licencia para Barcos**. También te contará que tiene habitaciones en las que podéis dormir. Cuando tengas la Licencia del Barco, monta en la **barca** que hay al lado del mostrador. Una vez fuera, escoge la opción "arriba a la derecha" y luego, "a la casa del Alcalde". Habla con el **Alcalde de Furni**, que te contará la triste historia de su hija **Fa**. Después del diálogo, el Alcalde os ofrecerá dormir en su casa, pero puedes explorar el resto de la ciudad antes. Sal de la casa del Alcalde para volver a la **barca**. Elige la opción "al frente" y luego "a la izquierda". Entonces, tendrás **tres opciones más**. Escoge la de la "Tienda de Armas" para comprar lo que necesites.
Finalmente, vuelve a la derecha y, desde allí, toma la opción "al frente" para bajar al primer área que viste al desembarcar del Reina Furia. Ve a la **Tienda de Objetos** con la barca, a la izquierda, para comprar algo. Después, vuelve para cenar en la casa del Alcalde. Durante la larga CG, Shana tendrá una especie de ataque extraño. Pasada la noche, sal de la casa y monta en la **barca**. Ahora puedes ir "a la derecha". Baja allí, sube las escaleras y entra en la casa. Se trata del hogar de Teo, el niño desaparecido. Habla con sus padres y sube por la escalera de mano, ve a la derecha y activa el **interruptor** del fondo. Se abrirá una compuerta en el piso inferior. Entra por la puerta de al lado, la de la flecha verde. Bajarás por una especie de **tobogán** y llegarás a una habitación más baja. Acércate al cuenco de metal que hay en la parte inferior, donde hallarás un **Polvo de Estrellas**. Pulsa el **interruptor** de la izquierda de la escalera, la puerta del final se abrirá y podrás salir.
De nuevo en el piso central, sal por la izquierda para volver a la calle. Verás una flechita verde a la derecha de la entrada de la casa de Teo: ve por allí para salir al mapa. Después, sigue la línea de puntos al **Bosque Verde**.

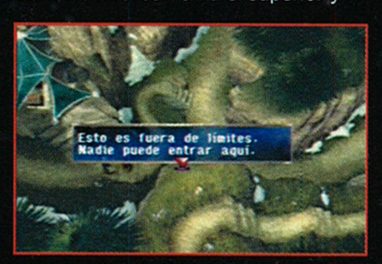




BOSQUE VERDE

Objetos: Piedra de Oscuridad (1), Amuleto Despetrificador (2), Purificador de Cuerpo (1), 500G.

Tienes **dos caminos** posibles. Ve primero por la **derecha**. En la zona siguiente, sube por el final y avanza hasta el **cofre** de la izquierda. Luego, regresa para continuar por el camino de la **izquierda**. Sal por la vereda de la izquierda del **punto para guardar** y sube por la escalera para abrir el **cofre**. Ahora, retrocede para tomar el camino de la **derecha**.
Sigue el camino central hasta una zona elevada. Arriba está **Teo**, pero al acercarte saldrá corriendo. Aparecerán varios cazadores y el Lobo Blanco. Los cazadores rodearán al Lobo, pero Teo impedirá que le hagan daño. Ambos escaparán y los demás les seguirán. Baja y ve por la derecha y hacia arriba, sin salir de la zona, para dar con un **cofre** al final de la vereda paralela a la meseta. Baja y sal por la izquierda, para dar con un par de caminos nuevos. Toma el superior y ve hasta el fondo, donde están Teo y Kamuy. Elige la opción "avanzar" para hablar con Teo. Después del diálogo, **tendrás que luchar contra Kamuy.**





Kamuy (Elemento Vacío)
Todas tus magias tendrán una eficacia parecida, así que usa las que quieras con los personajes que mejor equipados lleves.
Si utilizas un Especial para convertir a todos en Dragoon, no te costará mucho acabar con Kamuy.
El Lobo Blanco utiliza básicamente un ataque físico para un solo personaje y una magia de Vacío para los tres. En ocasiones recurre a una magia de Aturdimiento, que hará que Kamuy ataque de nuevo a un personaje aturdido.
Además, si tus personajes están convertidos en Dragoon, el Aturdimiento no surtirá efecto.
La Tormenta de Rosas de Albert puede serte muy útil, como el Agujero Astral de Rose.

Como premio recibirás una Piedra de Oscuridad y 8000 PE. No está mal, ¿no?



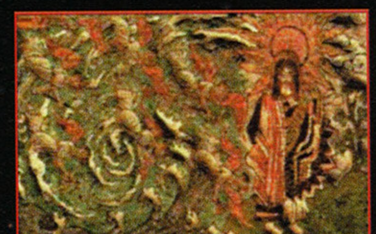


Vuelve a Furni y visita a Harris para cobrar la recompensa. Después, vuelve al Bosque y toma el camino inferior (antes de la lucha). Rose y Meru se despedirán. Sal al mapa y sigue la línea hasta **Deningrado**.

PALACIO DE DENINGRADO

Tienda de ítems: Rapsodia del Sol, Niebla Curativa, Purificador de Cuerpo, Brisa Curativa, Magia de Rayo, Plegaria de Ángeles, Despetrificador, Purificador de Mente, Magia Encender Red, Poción Encantada.
Tienda de armas: Tomahawk, Lanza de Terror, Garra de Diamante, Coraza, Chaleco de Maestro, Cinta del Alma, Corona de Joyas, Botas Estrella, Protector, Amuleto de Valor, Despetrificador, Armadura Legendaria.







La puerta con la flechita azul es una **Tienda de Armas**; cuando puedas, ven aquí a comprar una **Armadura Legendaria**. La casa con la flechita amarilla es una **Clínica**. Ve por la pasarela y entra en la **Iglesia** para conocer al **Obispo Dille**. Habla con él y luego con el hombre del pasillo, el **Bibliotecario Ute**. Accederá a abrir la Biblioteca Nacional de Mille Seseau y se irá. Síguele fuera de la Iglesia y, en la calle, toma el camino del fondo a la izquierda. La primera casa de la derecha es la posada. Un poco más allá verás un **punto para salvar** y a su izquierda, la Biblioteca. Entra y habla con el Obispo y luego con **Kongol**. Después, sube al primer piso para charlar con Shana y uno más para ver a Haschel, Albert y el Bibliotecario Ute. Verás una secuencia y después otra en el último piso, cuando sigas hablando con Ute. Ahora tomarás el control de....**Rose.**

ROSE, MERU Y EL DRAGÓN DIVINO

Objetos: Plegaria de los Ángeles (1), Cruz Santa (1).
Polvo de Estrellas: 1.

Rose está en **Neet**. Acércate al **farol apagado** de la derecha para encontrar un **Polvo de Estrellas** y ve hacia el fondo para ver una secuencia. Al final del diálogo, **Rose se ofrecerá a acompañar a la Hermana Sagrada Luanna a Deningrado y controlará a Meru**, que está en su pueblo natal. Tras hablar con Guaraha, entra en la cueva del fondo y llegarás a una especie de teletransportador. Pulsa ✖ para teletransportarte a la parte derecha y sal por el fondo. Estás en la **Ciudad de los Alados** y, tras un diálogo, todos decidirán que Meru debe irse. Al regresar a la entrada del nivel, Guaraha tomará a Meru en el aire y descenderá a la parte inferior de la pantalla, donde hablarán del **Dragón Divino** y la **Espada Matadragones**. Al final, Meru se irá y verás al Dragón Divino rompiendo sus cadenas...
Tras la secuencia, **salva la partida** y ve a la salida de la ciudad, donde te toparás con Rose, Luanna y Setie. Después llegará Meru y La Hermana **Luanna os enviará a ver a la Reina Theresa**. Ve al castillo.
Sube las escaleras. En el segundo piso, a la izquierda, hay un **cofre**. Sigue subiendo, y en el primer corredor izquierdo verás un **cofre**. Vuelve a la zona circular con dos caminos y ve hacia arriba, pasando de largo la segunda zona circular. Al final de la escalera verás a la **Reina** y las Hermanas Sagradas Luanna y Setie. La Reina hablará del **Cetro Bloqueador de Dragones** y la Espada Matadragones. Meru dirá quién es en realidad y les dirá que **el Cetro está en la Ciudad de los Alados**, a la que se llega por el norte del Bosque Verde. Tras la charla, todos los personajes abandonarán la sala y Shana desaparecerá. Búscala. En la sala de la Reina te dirán que ha ido a la **Cámara del Sello**, que es la habitación que hay al fondo a la derecha de la sala del trono. Al entrar, Dart encontrará a Shana y tras el diálogo, la Primera Hermana Sagrada, **Miranda**, recibirá el Espíritu de Dragoon de Shana. Shana se quedará y Miranda viajará con vosotros.
Sal de la ciudad para volver al Bosque Verde y ve por el camino que se abre justo encima de la meseta en la que encontraste a Teo. Después, Meru abrirá una puerta interdimensional, por donde podréis entrar a la **Ciudad de los Alados.**





CIUDAD DE LOS ALADOS

Tienda de ítems: Niebla Curativa, Rapsodia del Sol, Brisa Curativa, Plegaria de los Ángeles, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Bruma Negra, Lluvia Negra.
Tienda de armas: Martillo de Guerra, Anillo Mágico, Anillo Espiritual, Máscara Especial.
Polvo de Estrellas: 2.

Después del diálogo, **deberás reunirte con el Antepasado Blano**. Ve hacia el fondo, usa el punto transportador para bajar y sigue hasta el fondo, donde verás un **punto para salvar.** A la derecha encontrarás a un hombre: habla con él y contesta que "sí, por favor" para que te lleve al piso superior. Entra en la casa de la izquierda. y ve hasta la habitación del fondo, donde Meru hablará con sus padres.
Verás una especie de **puerta dimensional** a la izquierda que sirve para regresar al principio del nivel. A la derecha de la casa hay dos **tubos** que aspiran aire. Colócate bajo el izquierdo y pulsa ✖ para ser aspirado. En el piso al que llegarás verás dos mostradores: la **Tienda de Armas y Objetos**. Compra si lo necesitas.
Cuando estés listo, fíjate en los **círculos verdes de la pared**. Colócate sobre el izquierdo y pulsa ✖ para subir. Después, pulsa ✖ para introducirte en el túnel de aire de la izquierda. Llegarás a la **casa de Guaraha**. Tras el diálogo, acércate a la esquina superior derecha de la habitación para dar con un **Polvo de Estrellas**. A continuación, regresa por el túnel a la zona anterior y usa el círculo verde de la derecha para subir a la otra repisa. Allí, Meru te enseñará la **estatua del Arcángel**, el dios de los Alados.
Vuelve al piso inferior y regresa por el túnel de aire a la primera casa, para seguir esta vez por el tubo de la derecha. En esta nueva habitación verás a varias personas. Te dirán que subiendo por el pasillo del fondo llegarás a un punto de recuperación. Pero antes, ve a la columna con luces verdes: allí darás con otro **Polvo de Estrellas**. Sigue por el pasillo.
Arriba está **Bardel Viejo**. Tras la charla, saldréis por la izquierda, donde hay un hombre que te llevará al piso superior. Entra por la puerta del fondo para ver al Antepasado Blano. Todos los personajes subirán a un área exterior. Cuando controles a Dart, habla con el Antepasado (a la izquierda) para que os lleve hasta la **Tierra Prohibida**; allí debes buscar el Cetro Bloqueador de Dragones.



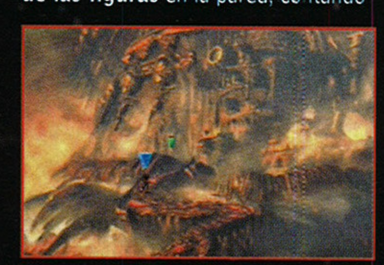




TIERRA PROHIBIDA

Objetos: Purificador de Mente (1), Zapatos de Bailarín (1), Más Potencia (1), Aplasta Mentes (1), Flash Espectro (1), Lluvia Cura (1).

Camina por la cornisa hasta entrar en las ruinas del fondo. En la zona siguiente, toma el pasillo de la izquierda y, al doblar la esquina, el primero de la derecha para llegar hasta un **cofre**. Después, sigue por la derecha hacia arriba. Toma el teletransportador de la izquierda para acceder a una cornisa superior y continúa hasta el siguiente teletransportador; úsalo y sal por la puerta del fondo. En la zona siguiente toma el teletransportador del fondo a la izquierda y, una vez abajo, usa el de la derecha para llegar a una plataforma con un **cofre** que contiene unos **Zapatos de Bailarín**. Vuelve hasta el piso superior y allí continúa por el fondo a la derecha para encontrar una salida al fondo.
De nuevo en el exterior, usa el teletransportador para bajar a la cornisa inferior y recórrela hasta el otro teletransportador. Con él llegarás al piso superior, atraviesa la entrada para acceder a otro teletransportador y al usarlo bajarás a otra plataforma, donde deberás tomar un nuevo teletransportador y, después, otro. Finalmente llegarás a un teletransportador que está en el interior de una entrada en la pared derecha. Con él llegarás a una nueva zona: el **coliseo**.
Baja por la columna caída de la derecha y sal por la puerta del fondo. Después, toma todos los teletransportadores que te irás encontrando a ambos lados del coliseo. El último te llevará a otra zona, donde encontrarás un **punto para salvar la partida**.
Abajo hay una especie de **estanque de color rosa**: es un **punto de recuperación**. A la derecha hay un teletransportador y, al fondo, un **puente de piedra** que conduce a una salida. Atención: si vas por el camino que te abrirá el punto teletransportador, llegarás hasta el jefe de este nivel y conseguirás el **Cetro Bloqueador de Dragones**; pero si vas por la izquierda, llegarás hasta el mismo jefe pasando antes por un puzzle terrible y una batalla contra un **Virage**. Si te decides por el camino largo, **la solución al puzzle de las figuras** en la pared, contando las puertas de izquierda a derecha, **es "6, 1, 3, 4, 5, 2"**. Después de eso, tendrás que luchar contra un Virage que cuenta con 10 vidas. No es muy complicado, así que no derroches tus magias ni tus PM de Dragoon con él. Finalmente, llegarás a la sala en la que está el Cetro, como si hubieses ido por el otro camino antes.
Si decides seguir la ruta más corta, sin tener que combatir con el Virage, toma el teletransportador para bajar a un pasillo inferior y entra por la puerta del final. Aparecerán cinco monstruos y deberás enfrentarte con uno. Después del combate, avanza sin









parar, para que no te alcancen los otros o tendrás que luchar. Tienes que llegar a los **puntos rojos** sobre los que han aparecido los monstruos y pulsar ✖ para destruirlos. Cada vez que destruyas uno de estos puntos, desaparecerá una de las barreras mágicas de la parte superior.
Entra por la puerta que estaba protegida por las barreras mágicas y veras varias piedras flotantes. Sube a la que se te acerque y espera a que suba. Abandona la piedra en el piso más alto para abrir el **cofre** que tiene una **Magia para Aumentar la Potencia**. Coge la piedra para bajar un piso y subir a la piedra de la derecha, que te llevará a otro pasillo. Súbete a la piedra inmóvil que verás, sirve para bajar. Al lado verás otra piedra igual para bajar a otro piso y al final del pasillo siguiente, otras dos piedras inmóviles más. Salta de una a otra rápidamente para alcanzar el **cofre** del final, ya que si no te das prisa, caerás abajo del todo y tendrás que repetirlo todo. El cofre guarda una **Espada Aplasta Mentes** para Dart. Déjate caer por una de las dos piedras inmóviles y, en el pasillo más inferior, continúa por la derecha hasta el fondo. Una piedra móvil te conducirá hasta una entrada con un teletransportador. Utilízalo.
Verás una larga rampa en forma de **escalera de caracol**. A mitad de camino hay una entrada con un teletransportador, úsalo y llegarás a la zona donde se encuentra el Cetro. Tras el diálogo, **tendrás que luchar contra la Gran Joya que protege el Cetro.**

Gran Joya (Elemento Tierra)
Las magias de la Gran Joya son impresionantes. Principalmente utiliza magias de Tierra y Viento simplemente para reducir tus niveles de PS. Pero atención: ¡ni se te ocurra utilizar un "Especial"! Si conviertes a alguien en Dragoon, la Joya usará el Cetro Bloqueador para ejecutar magias terribles. Prescinde de los Dragoon y **utiliza magias o ataques normales**.
Si la Gran Joya acaba con el PS de alguien, recurre a una Plegaria de los Ángeles enseguida. Más te vale tener unas cuantas, porque tus héroes morirán más de una vez. Hacia la mitad del combate, la Joya recurrirá a poderosas magias de luz, lo que te obligará a utilizar Pociones, Lluvias y Brisas Curativas. Ah, y no te alegres demasiado cuando su indicador de vida esté rojo, porque también es capaz de rellenar su PS con magias curativas.
Te costará bastante, pero **la recompensa vale la pena: 9000 PE, un Flash Espectro y el Cetro Bloqueador de Dragones.**





La puerta de la derecha de la sala donde estaba el Cetro conduce al principio del nivel. Al llegar a la Ciudad de los Alados, el Antepasado y los demás os llevarán con su magia a Deningrado. Justo antes de llegar, el Dragón Divino arrasará la ciudad...

PALACIO DE DENINGRADO (II)

Objetos: Purificador de Mente (1).
Tienda de ítems: Niebla Curativa, Brisa Curativa, Magia Encender Red, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Poción Encantada, Despetrificador, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Magia de Rayo.
Tienda de armas: Tomahawk, Lanza de Terror, Garra Diamante, Coraza, Chaleco de Maestro, Cinta del Alma, Corona de Joyas, Botas Estrella, Amuleto de Valor, Despetrificador, Armadura Legendaria, Protector.
Polvo de Estrellas: 5.





Acércate a la **tela roja** que hay tendida en el suelo para dar con **dos Polvos de Estrellas.** Puedes comprar objetos y armas en el mostrador, a la derecha, si los necesitas. Después, ve hacia el fondo para pasar a la siguiente zona.
La casa de la flechita amarilla en la puerta es la **posada**. Si caminas hasta el fondo verás unas escaleras y arriba encontrarás una pequeña clínica. En la pared del fondo, entre los trastos, hallarás otro **Polvo de Estrellas**. Vuelve a la calle y continúa hasta el fondo para llegar al **Palacio de Cristal**. Sube las escaleras hasta el fondo, habla con **Wink** y continúa hasta el final de la escalera para llegar a la sala del trono. Tras varios diálogos, Shana se desmayará y la llevaréis a la posada. Dart decidirá ir al **Monte de la Tumba del Dragón**. Antes, regresa al Palacio de Cristal: donde estaba la entrada a la **Cámara del Sello**, en la sala del trono, encontrarás un **Polvo de Estrellas**. Y en el pasillo derruido por el que se iba a la habitación de Shana, encontrarás otro. Tómalos y sal al mapa para ir al **Bosque Verde**.
Allí avanza por el camino hasta la zona siguiente y habla con el guardia que vigila el camino de la izquierda



para pasar. Abre el **cofre** de la caseta para coger un **Purificador de Mente** y sigue por la vereda de la izquierda para regresar al mapa. Sigue la línea de puntos hacia el monte del fondo.

MONTAÑA DEL DRAGÓN MORTAL

Objetos: Bola de Ataque (1), Purificador de Mente (1), Brisa Curativa (1), Armadura de Giganto (1), Casco de Dragón (1), Magia para Desacelerar (1), Purificador de Cuerpo (1).

Avanza por el único camino posible. En la segunda zona, a la izquierda, encontrarás un **cofre** con una **Bola de Ataque**. Sigue hasta una bifurcación y toma el camino de la derecha para dar con un **cofre** con un **Purificador de Mente**. Vuelve para seguir por el camino izquierdo, atraviesa el túnel hacia la luz para encontrar tres caminos posibles. El primero de la derecha conduce a un **cofre** con una **Brisa Curativa**. Tómala, regresa a la zona anterior y avanza por el camino inferior para alcanzar otro **cofre** con una **Armadura de Giganto**. Pónsela a Kongol y vuelve para tomar el último camino, por arriba. Al final del túnel hay un **cofre** con un **Casco de Dragón** y una rampa que sube rodeando la montaña. Sube por la rampa hasta el final. **Salva la partida** y continúa por el fondo. Encontrarás **dos cofres**, con una **Magia para Desacelerar** y un **Purificador de Cuerpo**.

Arma bien a tus personajes y sal por el final del camino, toca pelea...

Dragón Divino (Elemento Vacío)

Después del diálogo con Lloyd, comenzará el combate contra el Dragón Divino. Dart utilizará el Cetro Bloqueador de Dragones automáticamente, pero se romperá. El efecto del Cetro afectará a tus Dragoons, así que **más vale que uses ataques normales y magias** para empezar...

El Dragón Divino consta de tres partes: Cañón Divino, Bola Divina y Dragón Divino. Si acabas con ésta última parte, lo derrotarás (aunque puedes hacerlo por partes si quieres, ya que ninguna se regenera).

El Dragón Divino utilizará principalmente magias de Fuego contra todos, aunque también recurrirá a magias de Viento contra uno o todos los personajes. Sin embargo, lo que debes temer son los ataques del Cañón Divino.

Durante la pelea irás viendo en pantalla una especie de cuenta atrás con mensajes como "Cuenta para el Cañón Divino 2", "Cuenta para el Cañón Divino 1", etc. Eso significa que, cuando la cuenta llegue a cero, el Dragón usará el Cañón Divino: un súper ataque con el que puede acabar con uno o dos personajes de una vez. El resto del tiempo, los ataques del Cañón Divino serán ráfagas de proyectiles bastante potentes, pero no mortales. Asegúrate de mantener todo el tiempo los niveles de PS de los tres personajes por encima de la mitad. La magia "Más Potencia" para los ataques de Kongol puede ser muy útil. En cuanto a las magias de ataque, son mucho más potentes si las lanza Rose (si pueden ser magias de Trueno, mejor). En todo caso, **el secreto es no usar los Dragoon** bajo ningún concepto y mantener los niveles de vida por encima de la mitad.

Cuando derrotes a este enorme monstruo, entrará de nuevo en escena Lloyd, que abrirá con su espada el ojo del Dragón para robar el Espíritu del Dragoon del Vacío. Después se irá, y tú tendrás que conformarte con **10000 PE...**



Desanda todo el camino hasta encontrarte de nuevo con **Lloyd**, que **atacará a Rose**. Tras un breve diálogo y una secuencia, Meru irá a recoger a Dart y Rose. Miranda hablará a los demás del **Espejo de la Luna**, oculto en Deningrado. Cuando el diálogo termine, sal del nivel para ir al Bosque Verde, de camino a Deningrado. Nada más entrar verás un diálogo de la Hermana Sagrada Wink, los soldados de Deningrado y Bardel Joven, que aparecerá de repente para atacar a Wink. Lloyd entrará una vez más en escena para salvar a la Hermana Wink, como hiciera hace algún tiempo en la Ciudad de las Flores. Cuándo retomes el control del juego, avanza por el camino inferior para salir al mapa y dirigirte a **Deningrado** (antes de salir, un soldado de Deningrado os contará que Lloyd ha secuestrado a la Reina Theresa). Dirígete a la sala del trono en el Palacio de Cristal, donde **las Hermanas Sagradas contarán cómo Lloyd secuestró a la Reina.** Así sabrás que Lloyd y Theresa se han dirigido a la **Torre de Flanvel, en el Glaciar Kashua**. Ése será tu próximo destino, claro. Sal de nuevo al mapa y baja un poco para seguir por la bifurcación hacia el oeste, hasta el Glaciar Kashua.









GLACIAR KASHUA

Objetos: Magia Rayo (1), Cuchilla Fuego (1), Maza Pesada (1), Lluvia Meteoritos (1), Magma Hirviendo (1), Pluma de Fénix (1), Rayo Danza (1), Ventisca Mortal (1), Nudillo Bronce (1), Lluvia Negra (1), Tornado Salvaje (1), Anillo Espíritu (1).
Tienda de ítems: Niebla Curativa, Brisa Curativa, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Purificador de Cuerpo, Poción Encantada.
Tienda de armas: Aplasta Mentes, Hacha de Combate, Flamberge, Flecha Feroz, Armadura Santa, Túnica, Placa Guardia.
Polvo de Estrellas: No.

Pasa por donde estaba Meru para alcanzar el **cofre** que contiene una **Magia de Rayo**. Después, continúa por la izquierda y sigue el único camino posible. Cuando llegues a la salida con una flechita verde, no salgas: ve primero a por el **cofre** de la cornisa de la derecha, que guarda una **Cuchilla de Fuego**. Arma con ella a Dart y sal por la **cueva** de la flechita verde.

Cruza por el centro para alcanzar el **cofre** de la parte inferior izquierda de la pantalla, que contiene una **Maza Pesada** para Meru. Después abre el de la esquina superior derecha, que guarda una **Lluvia de Meteoritos**. Miranda no te permitirá salir por la





flechita verde de la esquina superior izquierda de la zona; sigue por la rampa central, hacia abajo. Verás a dos buhoneros, dispuestos a venderte armas y objetos. Sigue por la derecha para abrir un **cofre** con un **Magma Hirviendo**. Por abajo hay otra área con muchas plataformas de hielo. Para pasar de unas a otras, sube y baja por las estalactitas que las unen. Sigue hasta alcanzar los **dos cofres** que hay abajo del todo con **Pluma de Fénix** y un **Rayo de la Danza**. Usa las estalactitas para alcanzar la plataforma inferior central, desde la que podrás llegar al suelo. Allí hay un **punto para salvar**. Sal por la flechita verde y abre el **cofre** de la parte inferior derecha; tiene una **Ventisca Mortal.**

Después, continúa por el puente de roca para subir. Acércate a la zona central, por la izquierda, y habrá un pequeño diálogo. ¡Jefe!

Abre el **cofre** de la izquierda y coge una **Lluvia Negra**. Sal por la parte superior derecha y verás la **Torre de Flanvel**. Tras el diálogo, ve hasta el **cofre** del fondo, tiene un **Tornado Salvaje**. Entra en la Torre de Flanvel por la puerta del fondo.

Verás dos puntos teletransportadores y un **cofre** a la derecha con un **Anillo de Espíritu**. Ve por el de la izquierda. Hay cinco habitaciones circulares, cada una con dos o tres teletransportadores. Toma los puntos transportadores en este orden: desde donde estás, a la izquierda, toma el del centro; y en el siguiente círculo, el de la derecha, toma el de la derecha. Llegarás a otra zona. Abre el **cofre** del fondo, con un **Anillo Mágico**, y sal por el transportador de la izquierda. Estás de nuevo en la zona de círculos. Usa el transportador de la izquierda y, en el círculo siguiente, de nuevo el de la izquierda.

Saldrás a la parte superior izquierda. En la siguiente área está el **Espejo de la Luna.** Miranda no te dejará salir por el transportador de la derecha. Salva en el **punto para guardar** y usa el transportador del fondo para luchar contra Lloyd.

Durante el diálogo entre Lloyd, Dart y Wink, sabrás que el Emperador Díaz ha raptado a Shana. ¡Deberás ir a **Vellweb** con los tres Objetos de la Luna y con Lloyd para rescatarla! Tras varios diálogos, Lloyd se unirá al resto de personajes, y obtendrás el **Espejo de la Luna**, la **Daga de la Luna** y la **Joya de la Luna**.

Vuelve al principio, donde Lloyd te preguntará si quieres volver a Deningrado antes de ir a Vellweb en busca de Shana y el Emperador Díaz. Si quieres ir, adelante, pero de todas formas, después deberás ir a Vellweb. Lloyd te esperará aquí, en el Glaciar Kashua.

El camino para llegar a Vellweb no está en el mapa por donde has venido: es el camino por el que hace tiempo no te dejó continuar Miranda. El camino superior izquierdo en el área en el que está la rampa que baja. Al salir te encontrarás en el mapa, pero en un nuevo país: **Gloriano**. Sigue la línea de puntos hasta llegar al **Campo Nevado**.

Windigo (Elemento Agua)

Pese a su aspecto, acabar con él es sólo cuestión de tiempo. Tanto si recurres a tus Dragoon como si no, **acabarás con él sin demasiados problemas.**

Windigo suele utilizar ataques físicos contra un personaje y magias contra uno o contra todos, pero ninguno de esos ataques es excesivamente peligroso. Incluso podrás recuperar los niveles de PS cubriéndote de vez en cuando, sin gastar magias curativas. Por supuesto, las magias del Dragoon de Dart son las más poderosas contra Windigo; pero tardarás un buen rato en eliminarlo. Paciencia. Hacia la mitad del combate, Windigo capturará a uno de tus chicos y entrarán en escena dos "Cañones de Hielo". Para que Windigo suelte al personaje capturado, deberás eliminar a los dos Cañones. Una magia de Fuego contra todos los personajes debería bastar, si la lanzan Dart o Rose. **Obtendrás como recompensa 11000 PE y un Nudillo de Bronce para Haschel.**



Lloyd (Elemento Vacío)

No es un jefe excesivamente difícil: su nivel de PS no es tan alto y casi siempre realiza ataques contra un solo personaje. Todos sus ataques son terribles, porque restan cantidades industriales de vida, pero no producen efectos secundarios como Miedo o Aturdimiento.

No obstante, debes recordar que la espada que porta Lloyd es la Matadragones, por lo que es mejor que no uses los Dragoon mientras puedas. Sin embargo, si uno de tus chicos está muy mal de salud puedes transformar en Dragoon a otro que esté en plenas facultades. Así, Lloyd se centrará en el Dragoon mientras el que estaba débil usa magias curativas o se cubre.

Lloyd domina tres Elementos: Viento, Agua y, especialmente, Vacío. Tiene una magia de Vacío contra todos que resta más de media vida a tus personajes, de modo que más vale que cuentes con alguna Plegaria de los Ángeles, por si acaso...

Deberás luchar contra Lloyd sin malgastar magias y sin recurrir a los Dragoon, cubriéndote cuando sea necesario. La magia Más Potencia puede serte útil en manos de Kongol, que restará unos 700 puntos de PS a Lloyd con ataques físicos. También puedes combinar esa magia con la de Acelerar, si te hace falta. Y si lo necesitas, las magias de Trueno de Rose también te vendrán de perlas. Al final del combate, aparecerá la Hermana Sagrada Wink, que salvará la vida de Lloyd a cambio de un espadazo en su espalda... La victoria en este combate te servirá para conseguir **12000 PE.**



CAMPO NEVADO

Objetos: Magia para Quemar (1), Terror de Medianoche (1), Martillo para Aturdir (1), Aguja Venenosa (1), Devorador de Alma (1), Bola de Humo (1), Armadura de Antaño (1), Onda Llameante (1), Magma Hirviendo (1), Campana de Pánico (1), Escudo Mágico (1), Anillo de Bailarín (1).

Avanza un poco hasta ver un **cofre** con una **Magia para Quemar**. Después, continúa por la izquierda. Lloyd le dirá a Dart que quiere hablarle sobre el Emperador Díaz, y entraréis en la **cueva** con la flechita amarilla en la entrada. Dentro de la cueva, **Lloyd hablará sobre la utilidad de los Objetos de la Luna.** Tras el diálogo, la ventisca habrá pasado. La hoguera que has dejado en esta cueva es un **punto de recuperación**, donde puedes rellenar tus niveles de PS y PM cuando lo necesites.

Sal por la izquierda y acércate al **cartel de madera**. Ve al borde de la roca: Dart resbalará hasta un área profunda, donde habrá un diálogo. Verás una puerta a la izquierda y una rampa para volver arriba a la derecha. Ve por la puerta y, después del diálogo con Rose y Meru, ve al **cofre** que hay abajo. Tiene un **Terror de Medianoche**. Sal por el arco de piedra a la siguiente área. Rodea la zona central por abajo, abre el **cofre** de la izquierda y adquiere un **Martillo para Aturdir**. Baja por la rampa hasta llegar a un **punto para guardar la partida.** Al lado hay otro **cofre**, con una **Aguja Venenosa.**

Sigue por la escalera de la izquierda para entrar en una especie de plaza circular con **dos cofres** y una extraña **espada** clavada en la pared. Rose tendrá otro recuerdo y la espada de la pared se desclavará sola. Tendrás que luchar contra el **espíritu de Polter**, fallecido hace siglos.

Este es sin duda alguna el tercer combate más difícil de todo el juego, así que prepárate, porque vas a ver lo que es bueno...

Polter (Elemento Oscuridad)

Antes de comenzar, **configura tu menú de personajes de la siguiente forma: escoge a Dart, Rose y Kongol.** Equipa a uno de ellos con el Talismán, a otro con la Cruz Sagrada y al último con el Anillo Terapia. No es que con esta configuración vayas a obtener una victoria fácil, pero desde luego, es la forma "menos difícil" de ganar a Polter...

Este jefe consta de tres partes: Casco, Armadura y Espada y debes eliminarlas todas. Te recomendamos que empieces por la Cabeza, luego la Espada y al final la Armadura.

La Cabeza de Polter es capaz de bloquear funciones de tus menús. Si por ejemplo bloquea la opción "Ataque" de uno de tus personajes, ese personaje deberá usar las opciones "Dragoon", "Ítem" o "Especial", porque no podrá atacar. Acaba con el Casco de Polter, y los bloqueos desaparecerán.

La magia de su Espada, es capaz de eliminar la totalidad de PS de uno de tus personajes. Por supuesto, eso dejará de ser un problema cuando acabes con la Espada, pero su nivel de PS es enorme, por lo que no te será fácil.

La Armadura usa potentísimas magias de Luz y de Oscuridad, capaces de eliminar más de la mitad del PS a los tres personajes a la vez y sólo ataca con magias...

Usa desde el principio de la batalla lo más fuerte que tengas. Recurre a las magias en todos los turnos cuando juegues con Dart y Rose, y usa ataques físicos con Kongol (te vendrá bien darle Más Potencia). Exprime las magias de Dragoon, intentando usar siempre las que arremetan contra todos los enemigos a la vez. La magia Dragón de Ojos Rojos del Dragoon de Dart es especialmente útil.

Lo más probable es que pierdas varias veces este combate, pero se puede. Cuando lo logres, verás que **la recompensa no merece la pena: ¡sólo 6000 puntos de experiencia! Aunque eso sí: vendrán acompañados de un Devorador de Alma y una estupenda Bola de Humo.**









Abre los **dos cofres** que hay a los lados de donde estaba la espada de Polter para coger una **Armadura de Antaño** y una **Campana de Pánico**. Regresa por las escaleras, **salva la partida** y vuelve hasta donde estaba el viejo manuscrito que Rose leyó cuando caíste.

Sube por la rampa de la derecha para dar con el área de plataformas. Sube por el túnel hasta dar con un **cofre** arriba a la izquierda, con una **Onda Llameante**. En el siguiente recodo del túnel, a la derecha, encontrarás otro **cofre** con una **Magia de Magma Hirviendo**. Sal por el final para dar con la zona más alta, donde resbalaste la primera vez.

Ahora podrías intentar hacerte con los dos cofres que has visto antes sobre la nieve. Si decides intentarlo, déjate caer por donde resbalaste la primera vez, más allá del cartel de madera, y verás que en cada plataforma aparece una admiración sobre Dart. Si pulsas ✖, Dart caerá en una dirección; y si no, caerá en otra. Sólo hay un orden correcto para llegar a cada cofre: para llegar al primero, de las 4 admiraciones que aparecerán sobre Dart, pulsa ✖ en la primera, la tercera y la cuarta. Dart chocará con el cofre izquierdo y cogerás un **Escudo Mágico**.

Vuelve a subir para ir a por el otro cofre. Déjate caer por el borde de la roca anterior al cartel de madera y pulsa ✖ en las admiraciones segunda y cuarta para coger un **Anillo de Bailarín**.

Ve por el camino del fondo a la izquierda (en la zona del cartel, desde donde te dejaste caer para coger los cofres). Saldrás al mapa. Sigue la línea de puntos hasta la **Capital Vellweb**.







CAPITAL VELLWEB

Objetos: Bola de Ataque (1), Cinta de Rose (1), Poción de Espíritu (1).
Tienda de ítems: Niebla Curativa, Brisa Curativa, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Poción Encantada.
Tienda de armas: Partisana, Maza Pesada, Armadura de Giganto, Faja de Energía, Anillo de Giganto.
Polvo de Estrellas: 1.

Avanza por las rocas hasta el final y cruza el área siguiente para llegar a una zona en la que se ve una entrada y, abajo, otra con un cofre. Entra por la de arriba para salir adonde está el **cofre**, que contiene una **Bola de Ataque**. Después, sigue subiendo por la roca para dar con una zona nueva a la izquierda.
Rose te hablará de **Díaz**. Tras el diálogo, vuelve por la derecha, por el camino de abajo, para dar con los hermanos de los buhoneros que encontraste en la Torre de Flanvel. Ellos te abastecerán de las armas y objetos que necesites. Vuelve por la izquierda y sal por el fondo.
En la zona siguiente habrá una secuencia, en la que se os aparecerá **Shirley**. Ésta os hablará de las almas de los Dragoons que murieron en la Campaña del Dragón y os pide que las salvéis. Para hacerlo, debes entrar por el fondo. **Esta misión es una de las áreas opcionales del juego**, a la que podrás ir más tarde. Si vas ahora, Rose te dirá en cada una de las cuatro Torres de los Dragoons que no tiene sentido que estéis allí y que volváis para ir a ver a Díaz. Las siete Torres son Torres de Dragoon, pero sólo hay cuatro espíritus de Dragoon. Rose no te dejará hacer nada en las torres en las que hay un espíritu de Dragoon, pero puedes visitar las otras. De hecho, te recomendamos que lo hagas, porque en la torre central hay un **Polvo de Estrellas**. Sube por las escaleras de la izquierda para entrar en esta torre, en la habitación del piso superior. En el altar del fondo está el Polvo de Estrellas. Tómalo y regresa al área donde se te ha aparecido Shirley para continuar por la puerta de la izquierda. Atraviesa el área siguiente para dar con una escalera de caracol con varias puertas. Llegarás a ellas a medida que vayas bajando. La primera entrada no conduce a ninguna parte, así que continúa escaleras abajo. Sal por la segunda y avanza hasta dar con un **cofre**, que contiene una **Cinta de Rose** (pónsela). Después, retrocede y baja hasta la cuarta puerta para llegar a otro **cofre** (deja la tercera para el final, porque es la que conduce al Emperador Díaz). El cofre que hallarás tras la cuarta puerta guarda una **Poción de Espíritu**. Tómala y sal por la tercera abertura. Baja las escaleras y entra por la puerta de debajo para... ¡encontrar a **Shana**! Pero también te toparás con Díaz. Tras el diálogo, Díaz lanzará a Lloyd al vacío y verás una secuencia de vídeo donde descubrirás que Díaz es el padre de Dart y Zieg, el antiguo amor de Rose. Descubrirás unas cuantas cosas más… Tras el diálogo, **salva** la partida e introduce el Disco 4, ¡éste ya se ha terminado!







Capítulo 4, Luna y Destino

FRONTERA DE LA MUERTE

Objetos: Serenata de la Luna (1), Lluvia Curativa (1), Brisa Curativa (1), Niebla Curativa (1), Bola de Recuperación (1), Gladius (1), Menos Potencia (1), Rapsodia del Sol (1), Zapatos de Bandido (1), Poción Curativa (1).
Tienda de ítems: No.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: No.

Si bajas por la derecha, verás que hay dos caminos posibles y un **punto para salvar la partida**. Puedes bajar por la entrada de la izquierda para descubrir una cueva, donde verás **dos cofres**. También verás que del techo a veces caen pequeñas **cataratas de arena**. Estas cataratas son causadas por unos enormes remolinos de arena que hay en la superficie. Sube otra vez y sal por la parte inferior de la pantalla para dar con la zona de remolinos. Dejándote caer por ellos, volverás a la cueva anterior y llegarás a las zonas de los cofres. Ten cuidado con el **gusano de arena** y no te dejes coger o tendrás que luchar. Lo mismo sucede con una especie de **mosquito** que no para de seguirte, con los cactus verdes y con más bichos.
Si bajas todo recto, verás un remolino que conduce al pasillo por el que antes has entrado a la cueva. Ignóralo y ve por la izquierda, siguiendo la flechita verde. En la zona siguiente, esquivando los bichos que te encuentres, avanza hacia abajo. Y en la siguiente, baja y poco y déjate caer por el remolino que encontrarás a la derecha. Darás con el primer **cofre**, que contiene una **Serenata de la Luna**. Vuelve a subir y ve al mismo sitio, pero esta vez, en lugar de dejarte caer por el remolino, sal por la flechita verde de abajo. Atraviesa la siguiente zona hasta el remolino que hay al final y déjate caer por él para abrir un **cofre** que guarda una **Lluvia Curativa**. Vuelve arriba y recorre el mismo camino hasta el último remolino por el que has bajado y sal por la flechita verde de la derecha y luego por la de arriba. »







» Darás con un **cofre**, que tiene una **Brisa Curativa**. Ignora los remolinos y ve hacia abajo para volver a la zona anterior. Una vez allí, baja a la siguiente zona y después ve al área de la izquierda. En la esquina inferior izquierda de esta zona hallarás otro **cofre**, con una **Niebla Curativa**.
Ve ahora a la zona anterior, por la derecha, y déjate caer por el remolino de la derecha. Verás un **estanque** de agua, es un punto de recuperación para tus niveles de PS y PM.
Vuelve arriba y sigue las flechitas verdes en este orden: izquierda, abajo, abajo, derecha y derecha para dar con un área nueva. Sigue por abajo y sal por la derecha. Sube en la zona siguiente y ve por la derecha, donde encontrarás un **punto para guardar y otro de recuperación**. También verás **cinco caminos.** Entra en la cueva, siguiendo la flechita verde inferior central de la zona. Verás dónde están los cofres inaccesibles en esta ocasión. Vuelve a la superficie y sal por la flechita verde de la derecha. De nuevo en el desierto, ve a la zona de abajo y déjate caer por el remolino de la derecha. Accederás al primer **cofre** de la última cueva, para recoger una **Bola de Recuperación**. Sal de la cueva y sigue esta vez por la flechita verde de arriba. De nuevo en el desierto, sigue las flechitas verdes en este orden: derecha, derecha, abajo y abajo. En la esquina inferior derecha de esta zona hallarás un **cofre** con un **Gladius** (una potente espada para Rose).
Pues sigue las flechitas verdes en este orden, desde donde estaba el último cofre: arriba, arriba, izquierda, izquierda, izquierda, arriba y arriba. Aquí hallarás un **cofre** con una **Magia para Reducir Potencia**. Tómala y déjate caer por el remolino de la derecha. De nuevo en la cueva, baja para dar con el **cofre** de la zona central, tiene una **Rapsodia del Sol**. Vuelve a la superficie y sal por arriba otra vez. De nuevo en el desierto, sigue las flechitas verdes en este orden: derecha, arriba, arriba, izquierda y arriba. Allí verás otra zona tranquila, con un nuevo **punto de recuperación y otro para salvar la partida**. Cuando estés listo, sigue la flechita verde de la derecha. Otra vez en el desierto, ve hacia arriba y déjate caer por el remolino de la parte superior. Darás con un **cofre** que contiene unos **Zapatos de Bandido**. Al salir de la cueva, te encontrarás en



la zona tranquila, sal por arriba y sigue las flechas: derecha, arriba, arriba, izquierda, arriba. Cuando alcances la última zona tranquila en la que has estado, sal por arriba y sigue las flechitas en este orden: izquierda, arriba, derecha y derecha. En la parte superior derecha verás un **cofre** con una **Poción Curativa**. Tómala y regresa a la izquierda para salir por arriba. Te encontrarás en un camino tranquilo, sin monstruos. Sal por el final para abandonar este nivel y entrar en el mapa. Después, sigue la línea de puntos hasta **Ulara, el Pueblo de la Brisa.**

PUEBLO DE LA BRISA

Objetos: Rapsodia del Sol (1), Serenata de la Luna (1).
Tienda de ítems: Niebla Curativa, Brisa Curativa, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Poción Encantada, Campana de Pánico, Martillo Aturdidor, Aguja Venenosa, Terror de Medianoche, Bola de Ataque, Bola de Recuperación.
Tienda de armas: Espada Mágica, Flecha de Fuerza, Puño de Trueno, Hoja Mágica, Anillo Mágico, Anillo de Espíritu, Máscara Invisibilidad, Máscara Especial, Máscara de Sabio.
Polvo de Estrellas: 3.



Abre el **cofre** de la parte inferior de la pantalla para coger una **Rapsodia del Sol**. Usa el transportador y habla con **Caron**. Sal por el fondo. En la siguiente zona verás **dos caminos** y un transportador. Ve por la izquierda para llegar a un área con un **punto para guardar**. Tras el diálogo, acércate a las rosas para recoger un **Polvo de Estrellas**. Sal por el pequeño puente de la izquierda para llegar a un transportador, que te llevará a la **Tienda de Objetos y Armas**. Coge el **Polvo de Estrellas** que hay en las tinajas grises del fondo. Retrocede ahora para tomar el camino que dejaste a la derecha.
Te encontrarás con una tal **Miata**, que os hablará de la **Esfera del Sello**. Tras el diálogo, acércate a las plantas carnívoras de la derecha. Una de ellas esconde un **Polvo de Estrellas**. Tómalo y sal por el puente del fondo a la izquierda, hasta el transportador que te subirá a una zona más alta. Arriba, Rose hablará con **Charle**. Os dirá que los **tres Sellos** que debéis buscar están en tres ciudades antiguas: la Ciudad Mágica, Aglis; la Ciudad de la Ley, Zenebatos; y la Ciudad de la Muerte, Mayfil. Para llegar a estas ciudades deberás ir primero a **Rouge**. Baja la rampa y usa el transportador del fondo para ir a la habitación de arriba. Ve por la izquierda para dar con un **cofre** con una **Serenata de la Luna**. Vuelve a bajar para salir con el transportador de la derecha. En la plaza de las plantas carnívoras, Rose hablará con Dart. Sal por la izquierda para dar con la zona de los dos caminos. Baja para usar el teletransportador de la esquina inferior derecha. Aparecerás en el interior de una especie de bar, donde



están Haschel y Miranda. Tras el diálogo, se unirán a Dart y Rose. Toma el transportador central y sal por el camino superior izquierdo. Verás a Kongol y al Rey Albert en la Tienda de Objetos y Armas. Queda Meru, que está en la entrada del nivel, búscala y regresaréis a la casa de Charle para dormir. Ya de día, sal al mapa y sigue la línea hasta el **Hogar del Giganto**.

CAMINO A ROUGE

Objetos: No.
Tienda de ítems: Anillo de Rubíes, Broche de Zafiros, Pendiente de Esmeralda, Collar de Platino, Poción Curativa, Brisa Curativa, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Luz Transparente, Lluvia Negra, Poción Encantada.
Tienda de armas: Cortasombras, Cota de Malla, Botas Blandas, Guardia para Veneno, Anillo Activo, Protector, Guardia para Sustos, Guardia para Golpes, Amuleto de Valor, Campana Mágica, Pulsera de Poder, Escudo de Caballero, Llamada del Dios de la Guerra.
Polvo de Estrellas: No.



El Hogar del Giganto es un atajo. Rellena tus niveles de PS y PM en el punto de recuperación de la casa de la derecha y sal del nivel por abajo. Atraviesa las dos zonas siguientes hasta llegar al mapa y, allí, sigue la línea de puntos hasta el **Valle de la Gravedad Corrompida**. Atraviésalo y, en el mapa otra vez, avanza hasta las **Tierras Yermas**. Coge el camino inferior en la encrucijada y, de nuevo en el mapa, sigue por la línea de puntos de la izquierda hasta la **Ciudad de Fletz**. Allí, ve al castillo para hablar con el Rey Zior. Tras el diálogo con el Rey y las Princesas, verás que están abiertas las dos puertas del piso bajo. Entra por cualquiera para encontrarte con el **Comodoro Puler**, que te espera con el Reina Furia para partir. Tras el diálogo, sigue el consejo de Kayla: compra lo que necesites en el pueblo y, cuando estés listo, vuelve al puerto subterráneo del castillo y embarca. En el mapa marítimo, sigue la línea de puntos hasta el **puerto de Rouge**.

PUEBLO ROUGE

Objetos: 100G (1), Faja Dios de la Guerra (1), Pendientes Arcoiris (1), Piedra de las Ilusiones (1), Llamada del Dios de la Guerra (1), Chaleco Satori (1).
Tienda de ítems: Niebla Curativa, Brisa Curativa, Plegaria de los Ángeles, Rapsodia del Sol, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Campana de Pánico.
Tienda de armas: Placa de Ataque, Placa de Guardia, Anillo de Gigante.
Polvo de Estrellas: 1.

Cuando Haschel haya hablado con el Alcalde, sube por las escaleras y avanza por la pasarela hasta la escalera de arriba, para bajar a la zona en la que hay dos personas. Son un **vendedor de objetos** y un **vendedor de armas**. Compra lo que necesites y, finalmente, sube por la escalera de la izquierda de esta zona. Encontrarás un **punto para salvar** en la casa del Alcalde. Tras el diálogo, sal por arriba para ver a Martel. Antes de hablar con ella, sal por la puerta del fondo y ve a la izquierda para dar con otra **cabaña**, en la que hay un **cofre** con **100G** y, a la derecha, ¡el último **Polvo de Estrellas**! Regresa a la cabaña anterior y habla con Martel para darle los últimos Polvos de Estrellas. Su hijo se curará del todo y Martel te lo agradecerá con tres valiosos objetos: una **Faja del Dios de la Guerra**, unos **Pendientes Arcoiris** y una **Piedra de la Desaparición**. Gracias a este objeto, podrás visitar la última zona secreta del juego, más tarde.





Vuelve a la casa del Alcalde y, de las dos puertas de la pared derecha, sal por la de abajo. Hay un **cofre** con una **Llamada del Dios de la Guerra**. Vuelve a la casa. Te quedan dos salidas, las dos con escaleras. Toma primero la de la derecha y, de nuevo en la primera zona, sal por el camino de la parte inferior derecha de la pantalla. Estarás en una pasarela de madera y, al final, una escalera te conducirá a un **cofre** con un **Chaleco Satori** para Haschel. Regresa a la casa y sal por la escalera de la pared de abajo para continuar por el camino inferior en la primera zona. En el área siguiente, intérnate en la selva y atraviésala para llegar a una construcción circular de madera. Entre la niebla, se ve la **Ciudad de Aglis** sobre el mar. Cuando vuelvas a la zona del principio, habrá un terremoto. Las aguas se han abierto hasta la extraña torre que hay en medio del mar. ¡**Salva la partida** en la casa del Alcalde! Regresa al bote. Al salir de Rouge, podrás elegir entre ir al Reina Furia o avanzar hasta **Aglis**. Escoge esta última opción, claro.









AGLIS, CIUDAD DE LA MAGIA

Objetos: Magia para Quemar (1), Magma Hirviendo (1), Gorro Mágico (1), Serenata de la Luna (1), Plegaria de los Ángeles (1), Rapsodia del Sol (1), Niebla Curativa (1), Lluvia Curativa (1), Bomba Psicodélica (1), 200G (1), Brisa Curativa (1), Martillo Bueno (1).
Tienda de ítems: No.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: No.

Tras el diálogo, ve a la puerta cerrada del fondo, pulsa ✖ para que se abra y verás una **ciudad submarina**. Toma el transportador del principio y después el de más allá. En la parada siguiente, Dart será teletransportado automáticamente. Hablaréis con un tal **Ruff** que luego se irá. Síguele, toma el transportador y abre el **cofre** que tiene una **Magia para Quemar**. Usa el siguiente teletransportador para alcanzar otro **cofre**, con un **Magma Hirviendo**. Puedes tomar otro teletransportador o seguir por un pasillo. Toma primero el pasillo más alto, siguiendo los teletransportadores. En la zona siguiente, usa los teletransportadores para alcanzar **dos cofres**, con un **Gorro Mágico** y una **Serenata de la Luna** y regresa para seguir por el pasillo inferior. Entra por la puerta del final.
Te encontrarás con **Phewy** y **Ruff**. Ve hacia arriba y a la izquierda para encontrar un **cofre** con una **Plegaria de los Ángeles** y sal por la abertura del fondo a la derecha.
Te encontrarás con otra serie de teletransportadores. Toma el primero para alcanzar una plataforma con otros tres. El del centro y el de arriba a la derecha dan al mismo corredor, con un **cofre** que contiene una **Rapsodia del Sol**. Vuelve para tomar el de la izquierda y, después, el siguiente. Al alcanzar la puerta de la parte más alta, hablaréis con otra criatura mágica llamada **Spino**. Síguele y llegarás a una sala circular, en la que no para de correr una extraña criatura. Si hablas con ella, te mostrará el funcionamiento del **"Espejo"**, y tus personajes saldrán reflejados en algo parecido a un holograma. Sal por la izquierda y toma el teletransportador. Abre el **cofre** con una **Niebla Curativa** y pasa por el transportador siguiente. Sigue por el de la izquierda, atraviesa el corredor, usa otro más y sal por el corredor del final para dar con otra zona de transportadores. Usa el primero para bajar a la zona con cinco transportadores de más abajo. Toma el de abajo y el siguiente para salir a un pasillo más alto, en la zona inferior de la pantalla, por el que regresar al área anterior. Sal y usa el transportador para alcanzar el **cofre** del centro, que contiene una **Lluvia Curativa**. Vuelve a la zona de los 5 transportadores. Coge el de arriba a la derecha para salir por la abertura de la pared, en el piso de arriba. En el área siguiente verás a **Savan el Alado**. Habla con él y dile que estáis listos para darle vuestro Valor. Los personajes serán teletransportados hasta quedar sólo Dart. **Salva la partida** en el punto y, cuando estés listo, díselo a Savan para empezar con los "retos a vuestro Valor".
Tendrás que **superar siete retos** para cargar con vuestro valor la Bomba Psicodélica. Responde a cada holograma lo que respondería tu personaje, aunque da igual. Superada la prueba, sal por la izquierda para dar con otra zona de transportadores que tiene varios pasillos paralelos, con dos o más teletransportacores cada uno. Toma el primero para llegar al transportador de la derecha del pasillo central. Después, usa cualquier secuencia de transportadores, te llevarán a la salida del área.
En la sala siguiente está Savan. Al final del diálogo, obtendrás la **Bomba Psicodélica**: sólo podrás usarla una vez. Sal por abajo y usa el transportador para alcanzar el pasillo en el que está Savan. Al acercarte a él, se transportará al pasillo siguiente. Abre el **cofre** para coger **200G** y toma el transportador de la izquierda para alcanzar de nuevo a Savan. Abre el **cofre** de la izquierda en el pasillo siguiente, que contiene una **Brisa Curativa**, y sigue por el transportador que hay junto a Savan, que desaparecerá. Usa el siguiente transportador y sal por la derecha. Encontrarás un punto para guardar la partida. Viene un jefe. Sal por el fondo para dar con la sala en la que están Savan y el **Último Kraken**, que vigila el **Sello de la Luna**.
Éste está poseído por Zieg, y tendrás que luchar contra él...

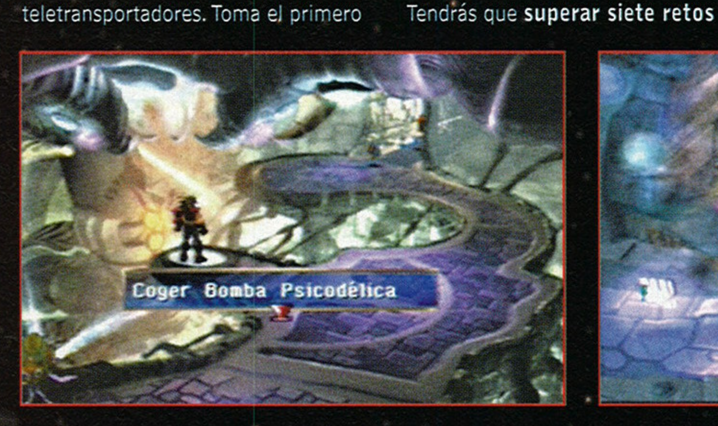


Último Kráken (Elemento Agua)
Sólo consta de una parte, pero pasado un rato dará a luz a dos criaturas aladas, **Cleones**, que cuentan con un nivel de PS elevado.
En cuanto al Kráken, utilizará alternativamente magias de Agua y magias de Trueno, siempre contra tus tres personajes y siempre muy potentes. Si quieres que alguien sobreviva, equipa con el Escudo Mágico a otro que no sea Dart. Aunque el indicador de PS del Kraken se pone rojo muy pronto, le queda más de la mitad de su PS.
Usa magias de Fuego con Dart y algunas de Oscuridad con Rose. Cuando acabe el combate, **obtendrás 12000 PE experiencia y un Martillo Bueno para Meru.**



Salva y ve hasta la puerta cerrada que viste casi al principio del nivel, a la izquierda de un transportador. Lleva al transportador que conduce directamente a la **Ciudad de la Ley**.



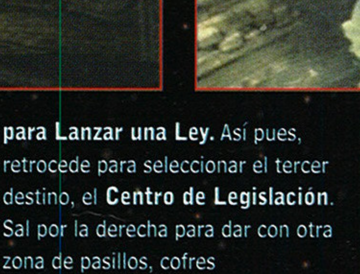




ZENEBATOS, CIUDAD DE LA LEY

Objetos: Pasillo de Flash (1), 200G (1), Flash Espectral (1), Ataque Nocturno (1), Traje Arcoiris (1), Impulso Abajo (1), Máscara de Espíritu (1), Goma de Gravedad (1), Reactor Helado (1), Onda Llameante (1).
Tienda de ítems: Niebla Curativa, Rapsodia del Sol, Brisa Curativa, Plegaria de los Ángeles, Despetrificador, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Poción Encantada.
Tienda de armas: Gran Hacha, Gladius, Armadura Roja, Guardia para Sustos, Armadura de Jade, Armadura Negra, Armadura Azul, Amuleto Valor, Despetrificador.





Serás transportado a Zenebatos. Aparecerás en una sala oscura, con una salida a la izquierda que lleva hasta un **Guardia**, que os dirá que la ciudad está bajo Ley Marcial. Se irá y aparecerá otro llamado **Coolon** que os llevará al mapa cuando estéis listos para abandonar el nivel. Toma el teletransportador de la derecha para subir al tejado de la habitación, donde verás una especie de **roca mágica azul**, con un Guardia encima. Acércate a ella y pulsa ✖ para hablar con otro Guardia. Baja al piso inferior y sal por la parte derecha de la zona, para dar con otra zona. **Salva la partida** y habla con el Guardia de al lado. Podrás elegir entre **tres destinos posibles** a los que ir: escoge la **Fábrica de Leyes**. Habla con los dos Guardias para "usar las Tiendas" de Armas y Objetos. Después sal por el fondo, donde encontrarás varios transportadores. Toma el primero y déjate ver por el Guardia. Os encarcelará, pero Kongol os rescatará. Ya fuera de la celda, encontrarás **dos cofres**. Monta en la plataforma flotante de la parte de arriba, para regresar al comienzo y vuelve a seleccionar como destino la Fábrica de Leyes, sal por el fondo como antes y toma el primer teletransportador.



Cada zona tiene dos salidas/entradas y algunos teletransportadores. También verás varios **cofres** por ahí. Debes avanzar tomando una u otra dirección en función de dónde estén los Guardias, que te perseguirán en cuanto te vean. Siempre huyendo de ellos, toma los teletransportadores para avanzar y abrir cofres. Si te pillan, volverás a la celda y tendrás que repetir todo el camino.
El último teletransportador conduce a la Fábrica de Leyes, donde no podrás hacer nada sin una **Licencia de Producción de Leyes**. Retrocede para volver al punto de selección de destino, ve al **Lanzador de Leyes** y sal por el fondo del pasillo.
De nuevo estarás en un área con varios pasillos, Guardias, cofres y teletransportadores. Esquiva a los Guardias y abre los cofres. Como antes, el último teletransportador te conducirá a otra zona, el Lanzador de Leyes. Habla con el Guardia de la entrada, que te dirá que montes en un **disco volador** cuando te toque el turno. Puedes hacerlo, pero al final del camino, otro Guardia te dirá que no puedes continuar sin una **Licencia para Lanzar una Ley.** Así pues, retrocede para seleccionar el tercer destino, el **Centro de Legislación**. Sal por la derecha para dar con otra zona de pasillos, cofres transportadores y Guardias.



El último reactor conduce a otra zona, donde hay unos Guardias discutiendo sobre leyes. Habla con uno y te dirá que "se pone en práctica la ley de ignorar a quienes no se pongan a la cola para sugerir leyes". Así pues, ponte a la cola y espera tu turno. Cuando te toque, colócate en el centro del círculo y pulsa ✖ para hablar. Te preguntarán varias cosas y tú debes responder: no y luego sí. Te pedirán el código de la ley que quieres revisar. Es el **703** y la ley que prohíbe a los No-Alados visitar la Esfera del Sello se convertirá en la ley que no-prohíbe a los No-Alados visitar la Esfera del Sello. Obtendrás una Licencia de Producción de Leyes, con la que podrás ir a la Fábrica de Leyes. Vuelve a ella y entrega la Licencia. El Guardia de la izquierda te dirá que, antes de poner en práctica la nueva Ley, debes Lanzar la Ley. Te dará una **Licencia de Lanzamiento de Leyes** y te dirá que vayas con ella al Lanzador de Leyes. Hazle caso, claro. Escoge dicho destino y alcanza el último transportador para llegar allí. Súbete a la plataforma flotante y, al final del viaje por aire, entrega la Licencia de Lanzamiento de la Ley. La Ley será ejecutada por fin...
Regresa al comienzo del nivel y usa el transportador para subir al tejado donde estaba la piedra mágica azul y pulsa ✖ para hablar de nuevo con el Guardia.
Tras la charla, vuelve a hablar con el Guardia de la piedra azul y selecciona como destino **el Gran Tribunal, la Esfera del Sello**.
El Guardia de la entrada de esta zona os dirá que... ¡la Ley os acusa! No se sabe de qué estáis acusados, pero habéis infringido la Ley. **Salva la partida** y sigue por el pasillo hasta el fondo. Prepárate para un jefe, naturalmente.
Un tal **Nomos**, algo así como el "juez" del Gran Tribunal, os condenará a muerte. Acto seguido, enviará a tres esbirros a cumplir dicha sentencia: **Vector, Selebus y Kubila**.

Vector, Selebus y Kubila (Elemento Oscuridad)



Selebus es tu primer objetivo, ya que se dedica a petrificar, aturdir y confundir a tus personajes y ejecuta magias curativas para recuperar a sus compañeros. Incluso puede hacerlos gigantes. Cuando Selebus desaparezca, Vector comenzará a utilizar magias capaces de "matar al instante". Más vale que tengas varias Plegarias de los Ángeles y equipa a alguien con el Talismán. Si tienes Despetrificadores y Plegarias, no te costará mucho superar este combate y **obtendrás otros 12000 valiosos PE de recompensa.** »





» Ve hasta el fondo del pasillo, a la Esfera del Sello, pero no encontrarás a Zieg e iréis a buscarle a **Mayfil**. Coolon no puede llegar hasta Mayfil. Si hablas con el Guardia de la derecha te dirá que hay una Ley que prohíbe ir a Mayfil, y que deberías cambiarla.

Habla con él de nuevo para que te diga el Código de la Ley que debes cambiar, el **410**.
Ve al **Centro de Legislación** de nuevo. Ponte a la cola otra vez y solicita la revisión del Código 410 de la Ley. Cuando tengas la Licencia de Producción de Leyes, llévala a la Fábrica de Leyes para que te den la Licencia de Lanzamiento de Leyes y llévala al Lanzador de Leyes. Ya puedes transportarte a Mayfil desde la sala del teletransportador del principio (la entrada a este nivel). Pero antes de irte de Zenebatos, monta en Coolon para volar hasta cualquiera de las capitales de los reinos del juego. Si quieres visitar las áreas secretas de las que hablaremos al final de esta guía, sólo puedes hacerlo ahora. Tienes dos opciones: o bien visitas las áreas secretas ahora y las superas (bastante difícil), o bien salvas la partida en un bloque distinto al que sueles usar, para ir allí después, cuando te hayas pasado el juego. Recuerda que, si tomas el transportador ahora para ir a Mayfil, sin salvar la partida en otro bloque de la tarjeta de memoria, perderás la ocasión de ver las áreas secretas del juego.
Colócate sobre el teletransportador y selecciona la opción "ir a Mayfil". Sobrevolarás el mapa y, acto seguido, verás una secuencia de Zieg en **Mayfil, la Ciudad de la Muerte.**

MAYFIL, CIUDAD DE LA MUERTE

Objetos: Impulso Abajo (1), Guardia para Veneno (1), Guardia para Sustos (1), Protector (1), Reactor Helado (1), Anillo Activo (1), Pasillo Final (1), Amuleto Despetrificador (1), Amuleto de Valor (1), Campana Mágica (1), Lluvia Curativa (2), Alabarda (1), Flash Espectral (1).
Tienda de ítems: No.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: No.

Sal por la derecha y tras el diálogo toma el teletransportador de la zona siguiente. Entra por la puerta que encontrarás para acceder a una extraña sala, donde se encuentra el **alma de Feyrbrand**.
Acércate a ella para hacer que se enfade un poquito...

Atraviesa la puerta del fondo. Estarás en una zona de teletransportadores. Toma el primero y en la zona circular de abajo avanza hacia el **cofre** del fondo. Aparecerá en el suelo un puente mágico que te permitirá llegar al cofre, que guarda una **Guardia para Veneno**. Ve a la derecha para dar con otro puente mágico, que te conducirá hasta otro punto teletransportador. Tómalo y, en la siguiente plataforma, pasa por el puente mágico de abajo para alcanzar un nuevo **cofre**, con una **Guardia para Sustos**. Ve por el puente mágico que hay en diagonal hacia la esquina superior derecha de la zona. El **cofre** del final tiene un **Protector**. Desanda todo el camino hasta el cofre al que llegaste con el primer puente mágico. Si vas a la izquierda aparecerá un nuevo puente mágico,

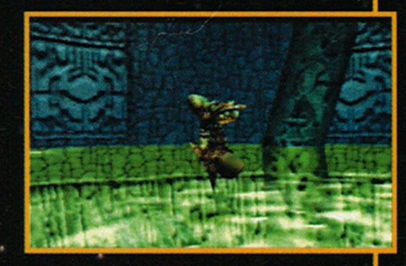




que te llevará a un teletransportador. Tómalo y en la zona siguiente atraviesa otro puente mágico para dar con otro **cofre**, tiene una **Guardia para el Aturdimiento**. Vuelve al punto en el que tomaste el primer puente mágico y sigue a la derecha. Usa el teletransportador que hay allí para acceder a un piso más bajo y entra por la abertura de la derecha. En esta sala está el alma del Dragón de Plata, Regole. Meru te pedirá que acabéis con su sufrimiento, y te tocará luchar. Otra vez **Regole**...

Todavía estás cerca del principio del nivel, regresa a Zenebatos para comprar algo. Ve bien armado y equipado, porque para enfrentarte al tercer alma de Dragón, necesitarás muchas Plegarias de los Ángeles...
Sal por la puerta del fondo. Llegarás a otra zona de teletransportadores. Baja usando el primero y verás otro círculo de piedra, del que sale un puente mágico hacia arriba. Atraviésalo para llegar a otra plataforma y sigue por el puente mágico que sale a la izquierda.

Alma de Feyrbrand (Elemento Viento)
No desaproveches tus magias o pociones, porque las almas de los dos próximos dragones son mucho más fieras. Feyrbrand ataca casi siempre de forma individual, por lo que podrás cubrirte para rellenar PS de tus chicos sin demasiados problemas. Aunque claro, sus ataques de Veneno y Aturdimiento pueden complicar un poco la cosa. Realiza ataques normales, reserva PE y PM para después, manten altos tus niveles de PS y ten paciencia. Si quieres usar magias, asegúrate que sean de las que no se gastan. **Al final del combate recibirás un Impulso Abajo y 4000 puntos de experiencia.**



Alma de Regole (Elemento Agua)
Regole forma remolinos para arrastrar a tus personajes. Tiene mucha agilidad, y casi un turno por cada uno de los tuyos. Como sus magias casi siempre son contra todos, tus niveles de PS tardan más en recuperarse de lo que deberían, obligándote a usar Lluvias y Nieblas Curativas. Para conservar magias curativas, recurre al Dragoon de Rose para usar Agujeros Astrales. Te vendría bien aplicar la magia de Menos Potencia contra Regole, la magia de Más Potencia sobre Dart y un par de magias de Fuego individuales, si las tienes. **Vencerle te dará 6000 PE y un Reactor Helado.**



En la zona siguiente, ve al fondo (pasando por otro puente) y darás con un **cofre**. Contiene un **Anillo Activo**. Tómalo y desanda el camino hasta la zona anterior. Regresa al círculo de piedra y sigue por el transportador de la derecha. Encontrarás al tercer espíritu de Dragón: el **Alma del Dragón Divino**. Ve hacia ella si quieres luchar. Si no, sigue por la puerta del fondo.





Alma del Dragón Divino (Elemento Vacío)

Esta vez te costará más acabar con él. Su Cañón Divino ya no tiene una cuenta atrás y cuando el Dragón decide usar su Cañón, tus personajes mueren...
Usa la magia de Menos Potencia para evitar que te mate muy pronto y después atácale con lo mejor de tu arsenal. Cualquier elemento, da igual. Como él es de Elemento Vacío, poco importa el que elijas para atacarle (preferiblemente, Fuego con Dart, Oscuridad con Rose, etc.). ¡Lo que sea debe ser fuerte! La Llama Final del Dragoon de Dart funciona muy bien.
Te aseguramos que te costará vencerle, aunque, si utilizas bien el Escudo Mágico, recurres a los Dragoon de uno en uno y no escatimas en magias, puedes ganar.
Eso sí, después de la victoria necesitarás ir a la tienda de Zenebatos a comprar de todo.
Y si te das por vencido, sigue la partida sin pararte aquí, ya que los combates con las Almas de los Dragones son opcionales. Simplemente, te quedarías sin los **8000 PE y el Pasillo Final que obtendrías por vencer al Alma del Dragón Divino.**



Ahora quedará accesible un **cofre** con un **Amuleto Despetrificador**. Sal por la puerta del fondo para bajar con un teletransportador y **salvar la partida**. Continúa por el puente mágico que sube para salir a otra zona. Verás una especie de suelo enrejado. Camina sobre él hasta caerte, para dar con la zona inferior, en la que hay un **cofre** con un **Amuleto de Valor**. Tómalo y sal por la abertura de la parte inferior izquierda de la habitación para salir al área del suelo enrejado.
Atraviesa la reja de nuevo sin caerte. Hay "agujeros mágicos" en la reja, por los que no te caes. Las almas que suben se ponen rojas al tocar los agujeros mágicos; las demás, desaparecen. Avanza por las cuadrículas en las que veas que las almas se ponen rojas. Así llegarás hasta la pared derecha, donde hay dos aberturas. Conducen a la misma habitación, donde encontrarás un **cofre** con una **Campana Mágica** y un punto de recuperación. Sal al área enrejada, por la puerta del otro lado y sigue por los agujeros mágicos hasta la pared superior, donde hay otras dos aberturas. De nuevo, entra por una para salir por la otra. En la habitación sólo verás una secuencia. Cuando hayas salido por la puerta de la izquierda, sigue los agujeros mágicos hasta llegar a la plataforma de piedra de la izquierda, donde hay un punto teletransportador que te llevará a un área con un **punto para salvar** y un **cofre** con una **Lluvia Curativa**. Verás el alma de Lavitz. Tras el diálogo, usa el transportador de la derecha para salir. En la zona siguiente os encontraréis de nuevo con el **Alma de Lavitz**, pero esta vez estará poseída por un Diablo...

Alma de Lavitz y Zackwell (Elemento Oscuridad)

Lavitz está poseído por un objeto maligno pegado a su espalda. Nada más comenzar, elige la opción "Hablar con él". Lavitz se dará la vuelta y podrás atacar al objeto de su espalda. ¡Pero **nunca le ataques cuando esté de cara!**
El objeto demoníaco responderá a tus ataques con una magia de confusión que afectará a tus tres personajes si no están protegidos. Si confunde a algún personaje, usa Purificadores de Mente.
Cuando Lavitz esté de cara no ataques. Limítate a cubrirte o protege a tus chicos con magias y pociones. Espera a tener de nuevo la opción "Hablar con él" para recordarle quién eres, con lo que se dará la vuelta de nuevo.
Después de tres o cuatro turnos de ataques, habrá una pequeña secuencia en la que Lavitz caerá desmayado. El objeto maligno tomará la forma de un gran demonio alado, **Zackwell**, y deberás seguir luchando contra él. El nivel de PS de Zackwell estará t lleno ahora, y te costará algún tiempo vaciarlo... Las magias de Zackwell son bastante potentes, pero al ser de Oscuridad, no dañarán demasiado a Rose (y menos si lleva una Armadura Negra). Con dos o tres Llamas Finales del Dragoon de Dart (equipado con la magia de Más Potencia), alguna que otra magia de Luz con Rose, y el Escudo Mágico protegiendo al tercer personaje, no te debería costar llegar a la última fase del combate contra Zackwell. En ese momento, se transformará en una especie de pájaro y no podrás dañarle, dedícate a curar a tus chicos y, cuando recupere su forma continúa atacándole. Finalmente, Zackwell se desintegrará, y volverá a poseer a Lavitz en una secuencia. Pero Lavitz se deshará de él... Recibirás una **Lluvia Curativa**, una **Alabarda** y **12000 PE.**



Lavitz ha abierto un haz de luz mágica que os llevará hasta el Cetro del Sello de Mayfil. Si lo has hecho y recogido



todo, sal. Aterrizarás en una plataforma con un **cofre** y una salida. Sal por la abertura para encontrar el **Cetro del Sello** y, después, a Zieg. Tras el diálogo, tus personajes saldrán por la abertura del fondo y, en el área siguiente, Coolon aparecerá para recogerles. Destino: **¡la Luna!** En la secuencia de vídeo, la Luna caerá sobre el Árbol de Soa y dará a luz a cientos de Virages voladores.

EL ÁRBOL DIVINO Y LA LUNA QUE NUNCA SE PONE

Objetos: Pluma de Fénix (1), Serenata de la Luna (1), Rapsodia del Sol (1), Lluvia Curativa (1), Reactor Helado (1), Impulso Abajo (1), 200G (1), Flash Espectral (1), Pasillo Flash (1), Armadura del Dragón de Oro (1), Ataque Nocturno (1), Onda Llameante (1).
Tienda de ítems: Niebla Curativa, Brisa Curativa, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Despetrificador, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Campana de Pánico, Aguja Venenosa.
Tienda de armas: Espadón, Alabarda, Porra, Maza Destructora, Armadura Rojo, Armadura Jade, Armadura Oro, Armadura Violeta, Armadura de Plata, Armadura Negro, Armadura Azul, Anillo Mágico, Anillo de Espíritu, Placa Guardia, Anillo de Giganto.
Polvo de Estrellas: No.

Estás en la base del Árbol Divino, junto a un **punto para guardar** la partida. Sal por el fondo y, en la zona siguiente, métete en el hueco entre las raíces de la izquierda. Hay algo que brilla: una **Pluma de Fénix**. Tómala y sal por el fondo a la zona siguiente. Acércate al agujero brillante que verás. Rose te dirá que es un **fruto del Árbol Divino**. Continúa hacia arriba y atraviesa las zonas siguientes por el único camino posible. Darás con una entrada en el tronco del Árbol, de la que sale luz. Rose y Dart hablarán. Entra y serás catapultado a lo más alto del Árbol Divino. Una vez arriba, habrá otro diálogo. Lo que brilla en el suelo es una **Armadura del Dragón de Plata Blanca** para Miranda. Sigue el camino hasta el final (el charco de agua de la derecha es un punto de recuperación). Atraviesa la zona siguiente para dar con otra, donde hay un **punto para guardar**. Hazlo y sigue por la izquierda, hacia abajo. En el camino siguiente, una oruga caerá de una rama y tendrás que pelear.

Oruga (Elemento Vacío)

La pelea contra la Oruga consta de tres partes: en la primera, es una simple Oruga; en la segunda, una especie de capullo llamado Pupa; y en la tercera, una mariposa llamada Imago. Siendo Oruga, ataca con golpes, magias de Confusión y magias de Veneno. La Confusión se pasará en cuanto te golpee, pero el Veneno no, de modo que tendrás que usar algún Purificador de Cuerpo.
La segunda fase es la más fácil: Pupa no ataca, sólo se retuerce. Protege y cura a tus personajes. Cuando reduzcas el PS de Pupa a cero, saldrá del capullo una enorme crisálida. Imago lanza magias de varios tipos: incluso de las que matan a tus personajes instantáneamente. Suele atacar sólo a uno de tus personajes cada vez.
Obtendrás una **Serenata de la Luna**, una **Rapsodia del Sol**, una **Lluvia Curativa** y nada menos que **13000 PE.**



Sal por el final para ver la **Luna Que Nunca Se Pone**. Tras el diálogo, entra en la abertura con luz blanca que te llevará a una zona más alta. Avanza a la derecha hasta la siguiente secuencia de vídeo. Tras el diálogo, estarás en un bosque. Cruza la pequeña pasarela de la derecha para alcanzar un **cofre** con un **Reactor Helado**. Sal por la luz de la esquina superior derecha y atraviesa la zona siguiente, una pradera. El área de más allá está nevada. Miranda hablará con Dart y se irá sola. Verás un recuerdo de ella y tendrás que luchar contra el pasado de Miranda.



Rosa Muerta (Elemento Vacío)

Limítate a lanzar flechas todo el tiempo, cubriéndote cuando necesites recuperar PS. Como la mayoría de las veces tendrás dos turnos seguidos, no pasarás demasiadas dificultades.
Después de varios diálogos tendrás que escoger una respuesta a una pregunta. Escoge "Te perdono", para acabar el combate y **recibir 6000 puntos de experiencia como recompensa.**



Regresa a la zona anterior y sigue por el camino que baja para abrir un **cofre** a la derecha. Tiene un **Impulso Abajo**. Sal ahora por la izquierda. Te encontrarás en una cueva subterránea, atraviésala para llegar al interior de una casa en cuyo piso inferior está la hija de Haschel. **Claire** saldrá por una especie de espejo mágico y retomarás el control del juego. A la izquierda hay un **punto para salvar.** El hombre del mostrador es el posadero y la puerta de la izquierda es la de la clínica. En el piso de abajo hay una Tienda de Objetos y bajando por la derecha otra escalera que lleva a la Tienda de Armas. Una vez equipado sal por el espejo mágico por el que salió Claire. En la parte izquierda de esta zona hay una choza con el techo de paja. Entra por la izquierda para dar con un **cofre** con **200G**. Sal por la esquina



inferior derecha de la pantalla. En el área siguiente verás un **cofre** con un **Flash Espectral** y dos caminos de piedra. Toma el de abajo del todo y sal por el final para ver de nuevo a Claire, junto a una puerta interdimensional. Tras un diálogo, Claire entrará por la puerta y Haschel la seguirá. Habrá un diálogo entre Haschel y su hija, y un combate...

Claire (Elemento Trueno)

Los combos de Claire son muy dañinos, aunque el problema es la magia Ataque de los Cuatro Dioses. Tengas la vida que tengas, te quedas con un solo punto de PS. Tienes una ventaja: siempre te toca turno después de un Ataque de los Cuatro Dioses, por lo que puedes defenderte para recuperar algo de vida. Cuando te quedes con un solo punto de PS, cúbrete una vez. Recuperarás la vida suficiente como para aguantar una embestida. En el segundo turno, ataca. Y, si te toca turno por tercera vez consecutiva, cúbrete de nuevo.
En cuanto a la pregunta con dos respuestas posibles que aparecerá, la respuesta correcta es la primera. Claire ejecutará un Ataque de los Cuatro Dioses y después se librará del espíritu que la posee. Entonces, **recibirás 6000 PE** y volverás de nuevo con tus amigos.



Camina por la izquierda y sal por el final para atravesar la zona siguiente. Al final del camino encontrarás un **cofre** con un **Pasillo Flash**. Tómalo y vuelve a la casa donde estaban la posada, la clínica y las tiendas. Verás que el guardia que había en la salida inferior ya no está. Sal por allí.
La zona que encontrarás ahora es **Bale**. Sal por las escaleras de la izquierda y déjate caer por la puerta interdimensional que hay allí.
Cruza la zona siguiente y, después del diálogo, fíjate en la parte superior de la zona: hay dos salidas. Ve por la izquierda y Rose se encontrará con su viejo Dragón, **Michael**. Al huir de él, Rose y Dart se marcharán por un lado y los demás por otro. Tomarás el control de Albert después de un recuerdo de Kongol sobre su infancia. Sal por el fondo.
En la zona siguiente habrá una secuencia. Como pasó con Miranda y Haschel, aquí Kongol dirá que tiene algo que hacer y se irá. Después del diálogo entre Kongol y su hermano Indora, tendrás que pelear.

Indora (Elemento Tierra)
Cúbrete dos o tres veces cuando tu nivel de PS esté por la mitad, y ataca cuando tu PS te deje. Indora convertirá tus ataques en contraataques si fallas al pulsar ✖ en el momento concreto. ¡Más te vale no hacerlo!
Si quieres usar alguna magia, puedes recurrir a la de Más Potencia para Kongol o a la de Menos Potencia para Indora. Pero olvídate del Escudo Mágico. En cualquier caso, vencerás sin apenas esfuerzo y sin necesidad de malgastar magias. La victoria, en esta ocasión, te servirá para **recibir un Hacha de Indora y 6000 puntos de experiencia.**



Entra por el agujero del fondo para dar con una habitación subterránea. Acciona la **palanca** de la izquierda para abrir una celda y coger una **Armadura del Dragón de Oro** de un cofre. Ve arriba y sal por abajo a la zona anterior. En la escalera, avanza por la izquierda para dar con una puerta interdimensional. Úsala para llegar al área donde Haschel fue a buscar a Claire. Sube para ir a la casa de las tiendas y la posada. Albert y los demás esperarán a Dart y Rose. Tras el diálogo con Rose, sal por la derecha. Verás un cofre, en una zona elevada a la que no puedes acceder y delante, a la derecha, otro **cofre** con un **Ataque Nocturno**. Sal por el fondo y ve a la bifurcación para ir por la derecha, darás con el primer cofre, que tiene una **Onda Llameante**. Déjate caer al camino de abajo y sube para volver a la zona de la bifurcación y la escalera que baja. Sigue esta vez el camino de la izquierda hasta el fondo. En el área siguiente, Rose tendrá un recuerdo lejano. Después, tendrás que pelear.

Michael (Elemento Oscuridad)
Basta con que te cubras casi todo el rato. Como tus ataques físicos no le harán daño, de vez en cuando, Dart le preguntará a Rose cómo pueden acabar con Michael. Cuando Rose responda, escoge "Decirle a Dart el punto débil". Rose te dirá que en el turno siguiente a un ataque de Cañón de Oscuridad, el corazón de Michael queda al descubierto. Después de ese ataque, selecciona la opción "Ataque" y, con el cursor, buscar el Corazón de Michael. Un par de ataques al Corazón de Michael y recibirás **12000 puntos de experiencia.**





Vuelve al área de la bifurcación y baja por las escaleras para llegar a un cruce con tres caminos. Sal por la abertura de la parte inferior izquierda, para aparecer en la posada y las tiendas, donde los demás esperan a Dart y a Rose. Sal por la puerta inferior y ve a ver a **Doel** al castillo, entrando por la puerta donde había unos guardias. Albert hablará con ellos y todos podrán pasar. Una vez dentro, Albert decidirá ir solo a hablar con Doel, como siempre.

Doel Negro (Elemento Trueno)
Al principio no puedes atacar, sólo arremeter contra sus espadas. Cuando hayas acabado con las dos, podrás herir a Doel. Cuando esté desarmado, utilizará contra ti magias de Trueno. Utiliza un Escudo Mágico: en los tres turnos que dura el Escudo Mágico, tendrás tiempo suficiente para acabar con todo el PS de Doel. **¡Ya tienes 6000 puntos más de experiencia!**



Sólo queda un personaje que debe enfrentarse a su pasado: Meru. Sal del castillo de Doel y usa la puerta interdimensional de las escaleras de la izquierda. Avanza hacia arriba, al lugar en el que apareció Michael y los personajes se dividieron en dos grupos. Ahora, puedes continuar por el fondo y subir por unas escaleras a otra zona. Ve por allí y sal al área siguiente.





Verás varios caminos y escaleras que tomar. Ve hacia arriba, hasta el puente mágico que conduce a una hermosa **ciudad** al fondo. Meru entrará en dicha ciudad, sola.

Arcángel (Elemento Luz)
Intenta mantener el nivel de PS alrededor de los 1000 puntos, cubriéndote tantas veces como sea necesario y atacando cuando no corras peligro.
Antes de la mitad del combate, el Arcángel te lanzará una magia que sólo te dejará con un punto de PS. Cúbrete un par de veces seguidas para volver a estar en forma o usar una Niebla Curativa. De todas formas, éste es un combate fácil que **reportará 6.000 PE a Meru.**



Ponte sobre el haz de luz y pulsa ✖ para flotar hasta **¡el Núcleo de la Luna Que Nunca Se Pone!**



NUCLEO DE LA LUNA

Objetos: Goma de Gravedad (1), Flecha Explosiva (1), Espada Matadragones (1).
Tienda de ítems: No.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: No.

Avanza a la zona siguiente y abre el **cofre** para tomar una **Goma de Gravedad**. Sal por la izquierda para dar con con un **punto para guardar**. Sigue por el túnel de la derecha y veréis un **Súper Virage**, que protege el pasillo que conduce al **Dios de la Destrucción.**



Súper Virage (Elemento Vacío)

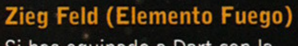
Consta de tres partes: Cabeza, Brazos y Cuerpo. Bastará con eliminar el Cuerpo para vencer, pero tiene un PS muy superior al de la Cabeza y el Brazo.
Usa la magia Dragón de Ojos Rojos del Dragoon de Dart (para todas las partes del bicho) mientras puedas. Después, ataca con Llamas Finales y ataques normales al cuerpo, cubriéndote cuando sea preciso.
No uses ningún Especial, y si tienes la paciencia suficiente y no arriesgas demasiado, **conseguirás 15000 PE.**





Sal por el fondo para ver un **punto para salvar**, equipa a Dart con la Armadura Roja y si tienes una Armadura Legendaria, pónsela a otro de los personajes. Elige para ir con Dart a Kongol y Albert. Abre el **cofre** de la parte inferior para coger una **Flecha Explosiva**, para Miranda. Sal por el fondo para ver a... ¡Zieg y Shana! Zieg le robará el Espíritu del Dragón de Ojos Rojos a Dart...

En la secuencia de después pasarán un montón de cosas interesantes y **aparecerá Lloyd** para luchar contra el Dios de la Destrucción, pero morirá en el intento.
Antes, **le dará a Dart el Espíritu del Dragón Divino y la Espada Matadragones.**
Equipa con esta espada a Rose en el menú y, si tenías una Armadura Legendaria, pónsela a Dart.

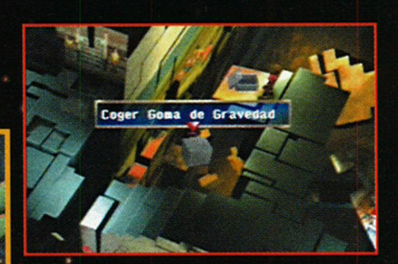


Zieg Feld (Elemento Fuego)

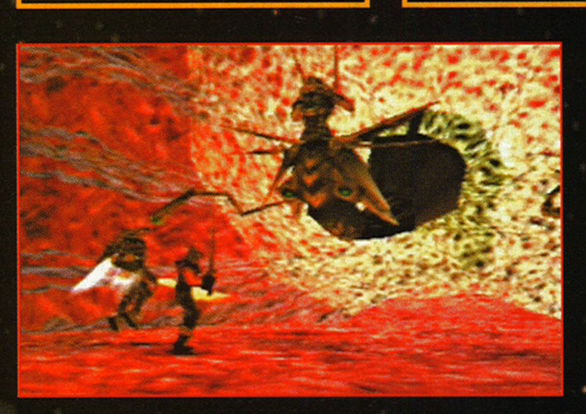
Si has equipado a Dart con la Armadura Roja, las magias de Dragoon de Zieg no le harán ningún daño. En cualquier caso, los otros dos personajes no tardarán demasiado en quedarse sin vida. Podrías resucitarlos con Plegarias de los Ángeles, pero no te lo aconsejamos, ya que Zieg siempre ataca al más débil y te quedarás sin Plegarias en tres o cuatro turnos, y al final, acabarás con Dart vivo y los otros dos muertos, como al principio.
Cuando te hayas quedado solo con Dart, no te compliques la vida: cúbrete cuando sea necesario, para mantener tu PS por encima de la mitad. Cuando Zieg te lance magias de Fuego, tu Armadura Roja te protegerá y podrás aprovechar para atacar. Desgraciadamente, Zieg suele tener tres o cuatro turnos por cada uno de los tuyos, por lo que es muy probable que necesites gastar algunas Nieblas Curativas. Acabar con Zieg no es complicado y **la recompensa es buena: 20000 PE y 400G.**



Antes de continuar, puedes volver a la zona anterior para salvar y después habla con todos los personajes de uno en uno. Cuando lo hayas hecho, ve hacia el Dios de la Destrucción para enfrentarte a él en la batalla final del juego...
El combate contra Melbu Frahma consta de varias partes, ya que se irá transformando a lo largo de la pelea en diferentes criaturas y, al mismo tiempo, irá creando su "nuevo mundo" mediante Generaciones. Así pues, **dividiremos este combate en Generaciones.** ¿Crees que estás listo para el jefe final del juego? Si no lo estás, puedes regresar a la tienda de objetos del nivel anterior para comprar todo lo que te haga falta...













Melbu Frahma (Elemento Vacío)

Cuenta con cuatro Tentáculos bastante molestos. Lo mejor es que te libres de ellos cuanto antes: usa un par de magias contra todos los objetivos para rebajar sus PS a la mitad y, después, remátalos con ataques normales.

Cuando sólo quede el cuerpo de Melbu Frahma, limítate a tener paciencia. Sus magias de diferentes Elementos no harán daño a algunos de tus personajes en función de la armadura que lleven. La mayoría de las veces, Melbu usa magias individuales, con lo que ganarás el tiempo suficiente para cubrirte o usar alguna magia curativa si te hace falta. Guarda las magias curativas, el PM y el PE para el combate final...

Melbu tiene una especie de anillo mágico con el que puede lanzar un estado alterado impredecible a cualquiera de tus personajes: Confusión, Petrificación, Aturdimiento... Así que te vendría bien tener al menos un Purificador de Mente, uno de Cuerpo y un Despetrificador, por lo que pudiera pasar. Otra de las "peculiaridades" de Melbu es que, si fallas al pulsar ✖ en un ataque, te agarrará y te lanzará contra el suelo.

Quizás la más impresionante de las magias de Melbu sea una con la que invoca a tres Virages: aparecen tres monstruos enormes y, juntos, lanzan un ataque potentísimo que resta más de 1000 puntos de PS a cada uno de tus muchachotes...

Tras un rato, comenzará la Primera Generación y Melbu Frahma se transformará en otra bestia diferente. El escenario también cambiará.

Melbu Frahma, Primera Generación (Elemento Vacío)

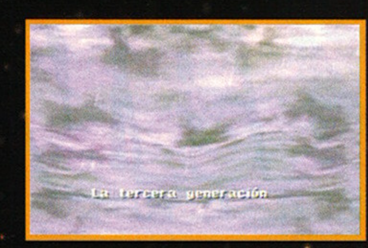
Este monstruo sólo tiene un ataque individual y una magia, también individual. En primer lugar está el ataque físico de Melbu: un espadazo con un sable láser que no quita demasiado PS. Y en segundo lugar, está su única magia, que le permite "absorber" a uno de tus personajes. El gran problema es que, aunque su magia de absorción no hace daño, le permite usar las magias de Dragoon del personaje absorbido. El truco está en que **NUNCA transformes a ninguno de tus tres personajes en Dragoon.**

Cuando Melbu se canse de tener a uno de tus personajes capturado lo escupirá contra otro, restándoles bastante vida a los dos. El truco para que ninguno de tus chicos pierda la vida es mantener siempre los niveles de PS muy altos, cubriéndote y sin malgastar magias curativas.



Melbu Frahma, Segunda Generación (Elemento Vacío)

Aquí sólo verás una secuencia de vídeo de la segunda y tercera Generaciones del Mundo.
Al acabar la tercera, Melbu Frahma se habrá convertido en un enorme... "bicho".
Será mejor que te vayas preparando...



Melbu Frahma, Tercera Generación (Elemento Vacío)

Esta vez deberás luchar contra una especie de bestia capaz de transformar el día en noche y viceversa. Durante el día, ejecuta magias de Fuego; y durante la noche, magias de Vacío. También puede bloquear órdenes. Procedimiento infalible: **manten siempre altos tus niveles de PS y apáñatelas lo mejor posible con las opciones del menú de combate que no tengas bloqueadas.** Pasado un rato, Melbu se servirá de la ayuda de cuatro Estrellas Bomba. Puedes atacarlas para eliminarlas antes de que exploten, pero no merece la pena. Melbu Frahma tiene un nivel de PS bastante pequeño en este combate, lo que te permitirá pasar al siguiente sin ninguna dificultad y sin necesidad de recurrir a magias o Dragoons.



Melbu Frahma, Cuarta y Quinta Generación (Elemento Vacío)

Otra secuencia de vídeo, en la que verás cómo el mundo se puebla de vida: hierba, animales, árboles... Empezará la Sexta Generación y tras el video, deberás pelear otra vez.



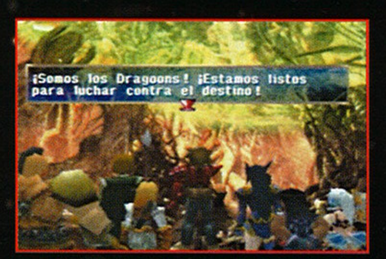
Melbu Frahma, Sexta Generación (Elemento Vacío)

Para ser el último, no resulta muy complicado. Las magias de Melbu aquí no son demasiado potentes y te será fácil sobrevivir hasta el final, si todavía te queda alguna Lluvia Curativa y alguna magia de ataque. **Convierte en Dragoon a Dart y ataca todo el tiempo con su Cañón Divino.** Si se le acaba el PM, rellénaselo con una Rapsodia del Sol o una Serenata de la Luna, para que continúe utilizando el Cañón Divino hasta que se le termine el PE. O hasta que Melbu ejecute un Bloqueo de Dragoon...

Hacia la mitad del combate, Melbu dará a luz a dos extrañas y pequeñas criaturas: usa magias para todos hasta que termines con ellas, ya que tienen algunas habilidades que te pueden hacer mucho daño. Si uno de tus personajes es poseído por uno de estos Monstruos, mantendrá el aspecto del Monstruo durante tres turnos, y sólo podrás usarle para realizar ataques normales o para convocar un Especial.

Aparte de eso, Melbu utiliza magias de Agua, Trueno, Vacío, Oscuridad... Todo lo que se te ocurra. Pero tranquilo, que podrás con él...

La sexta generación







Después de este combate verás una larguísima secuencia y el final feliz de cada uno de tus personajes...

¿Todavía te quedan ganas de seguir jugando? Aún quedan cosas por hacer en el juego, el mes que viene os las contamos...

Grand Theft Auto 2

Mucho más de 40 ladrones

La oferta de *GTa 2* es tan sencilla como directa: convertirnos en mercenarios a sueldo capaces de realizar cualquier tipo de trabajo ilegal con tal de ganar un buen puñado de pasta. Esto supone que deberemos robar coches, autobuses, limusinas, taxis o cualquier otro vehículo que podamos encontrar para cumplir encargos tan variopintos como liquidar a los matones de las bandas rivales, asustar a unos cuantos taxistas para asegurarnos el pago de nuestra "protección" o incluso provocar una guerra entre bandas.

Por supuesto, para desempeñar estas misiones podremos movernos libremente por los enormes mapeados de la ciudad, conduciendo por las calles, atajando por parques o, incluso, saltando por tejados si vamos a pie. La libertad que se nos ofrece es casi ilimitada, aunque habrá que tener mucho cuidado con la policía y con los mafiosos rivales.

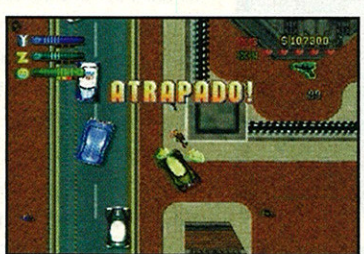


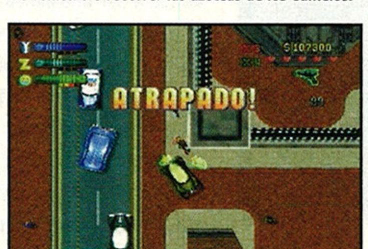
En cualquier rincón puedes tropezar con vehículos extra que dan pie a frenéticos minijuegos.

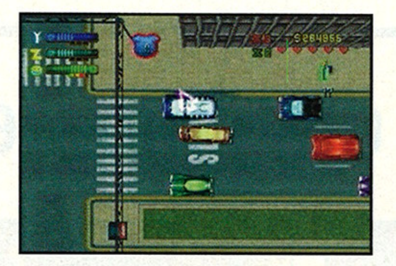


Podemos bajar del coche para disparar, cambiar de vehículo o recorrer las azoteas de los edificios.











Como podéis ver, *GTa 2* tiene muchos puntos en común con *Driver*, aunque salta a la vista que el enfoque es del todo diferente. En *GTa 2* la perspectiva cenital hace que se pierda espectáculo, ya que lo que prima no es la faceta de simulación sino el arcade, y este tipo de perspectiva permite más variantes de juego. Además, en *GTa* 2 no tenemos que seguir un guión, ya que podemos trabajar para cualquiera de las tres bandas rivales, cambiando de chaqueta cuando perdamos el "respeto" del jefe.

Queda claro que la temática no es precisamente para niños, como tampoco lo es el lenguaje empleado, traducido perfectamente a nuestro idioma. Eso sí, si ya eres mayorcito y quieres disfrutar de un juego trepidante, enloquecido y a veces bastante crudo (aunque con un ácido humor negro), este *GTa2* te garantiza diversión durante horas. Sabe hacerse absorbente y, además, su nuevo precio es casi irresistible.

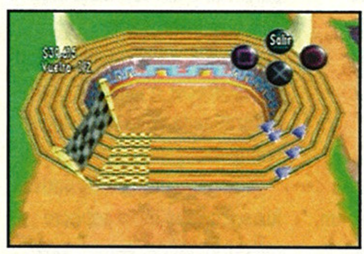


Theme Park World

Construye tus propias atracciones

Si buscas un buen simulador y quieres demostrar tus habilidades a la hora de gestionar y planificar, el juego de tus sueños se llama *Theme Park World*. Este título de Bullfrog, la misma compañía que nos regalara el hilarante *Theme Hospital*, nos permite convertirnos en gerentes de distintos parques de atracciones en los que seremos los responsables de funciones tan diversas como contratación de personal, gestión de recursos, emplazamiento de atracciones, precios de las entradas… Podremos construir hasta ocho tipos de parques temáticos y disfrutar, como un visitante más, de muchas de las atracciones y juegos.

Un control sencillo a base de cursor, textos y voces traducidas y una curva de aprendizaje muy bien pensada, terminan de redondear las virtudes de un juego que, a este precio, no deberías dejar probar. Si nunca has disfrutado de este tipo de estrategia, no encontrarás mejor opción para iniciarte.



Podemos entrar en algunas barracas que son como minijuegos donde podremos distraernos y descansar un rato de nuestra labor de gestión.





Para que el parque sea rentable hay que tener en cuenta todas las variables, desde la contratación de mecánicos a la calidad de los helados.



Gift

Un diablillo de armas tomar


Con la vista subjetiva no nos perderemos ni un detalle y podremos planear mejor nuestro próximo paso.


Gift se convertirá en todo un reto para los plataformeros más avezados. Y si no contemplad este auténtico "salto de fe".






Sin la inestimable ayuda de nuestro bastón no conseguiríamos alejar a estos terribles bichos. No obstante, vigilad el combustible, que se gasta.



Cryo nos va a sorprender con un plataformas en el que se ha cuidado hasta el menor de los detalles para que los los aficionados al género comiencen a disfrutarlo a lo grande en PS2.

Poco a poco se va incrementando la oferta en PS2 de títulos de todos los géneros, y uno de los más extendidos y demandados, las plataformas, no iba a ser una excepción. Tras pasar por PC y Game Boy Color, este peculiar diablillo llega a los 128 bits de Sony trayendo bajo el brazo toneladas de diversión enmarcadas en una brillante puesta en escena. Así pues, preparaos a disfrutar como enanos, porque *Gift* tiene de todo y para todos.

La verdad es que si tuviéramos que calificar a *Gift* con una palabra, ésta sería, sin duda, completo. Porque *Gift* es un explosivo cóctel en el que hay calidad técnica a raudales, adicción a tope y diversión asegurada para mucho, mucho tiempo.

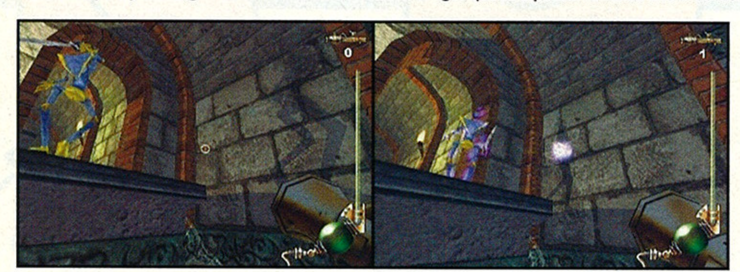
Como ya os desvelamos en anteriores números, Gift es un diablillo que vive junto con otros personajes en el Valle de los Juegos, un idílico lugar donde se prueban los videojuegos en desarrollo, y cuya misión será la de recuperar una serie de enanitos para entregárselos a la bella princesa Lolita Globo.

NUESTRA ODISEA SE DESARROLLARÁ a lo largo de 77 amplísimos y complejos niveles, repartidos en 7 mundos. Esta complejidad viene dada por la cantidad de pequeños puzzles que habrá que resolver para poder ir progresando. Habrá puzzles muy diversos, desde los más tradicionales, como encontrar palancas o llaves, hasta alguna que otra interesante innovación, como la necesidad de oscurecer o iluminar una determinada zona para poder continuar.

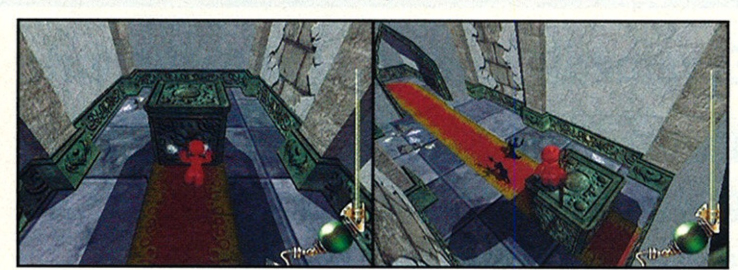
Precisamente la alternativa luz-oscuridad es el aspecto más original del juego y nos acompañará en toda la aventura, alcanzando un protagonismo bastante atípico. Para empezar, existen multitud de enemigos, cuyo toque es mortal para nuestro diablillo, que son inmunes a todo excepto a los efectos de la luz. Si, por poner un ejemplo, nos encontramos ante una zona

Aliados de la luz... ...y de las sombras

En el desarrollo del juego hay multitud de ocasiones en las que deberemos fijarnos en la luz o en la oscuridad para poder seguir adelante. Muchos son los enemigos que sólo pueden evitarse alterando las condiciones de iluminación del entorno. Las diversas posibilidades que ofrecen estas variaciones en la luz son la principal fuente de quebraderos de cabeza que vamos a encontrar en *Gift*.



En esta ocasión la clave estará en la sombra del espadachín, enemigo que es inmortal pero al que, con un certero disparo a su sombra, lograremos paralizar por unos breves instantes.



Estos veloces y mortíferos enemigos no pueden atravesar la oscuridad. La sombra del bloque nos protege pero al moverlo, cada vez nos queda menos sombra y menos espacio para progresar...

plagada de enemigos que no soportan la luz o la oscuridad, sólo lograremos pasar por allí si conseguimos alterar la iluminación del escenario. Además, nuestro amigo Gift no soporta la oscuridad total, por lo que siempre habrá que llevar iluminación suficiente. ¿Cómo? Pues gracias a nuestro inseparable bastón mágico, que nos sacará de más de un apuro. Mediante una serie de gemas, podremos alterar las propiedades del bastón en función de nuestras necesidades. Pero como esto sería demasiado fácil, también existe una gema que se encarga de anular nuestra elección, con lo que tendremos que buscar la manera de eludir este problemilla. Como veis, en *Gift* no sólo contará nuestra habilidad sino que en muchas ocasiones habrá que usar la cabeza. La mezcla resulta muy atractiva y será capaz de satisfacer tanto a los más plataformeros como a los que busquen su pizca de aventura.

UN TÍTULO EN EL QUE LA LUZ TIENE una importancia clave no puede descuidar el apartado gráfico y, por supuesto, en Cryo no han caído en ese error. Así, *Gift* brillará gráficamente a gran altura. Podríamos hablar del detallado diseño de los escenarios o de las divertidas y trabajadas animaciones del protagonista, pero lo mejor son los increíbles juegos de luces y sombras, generados en tiempo real, que dotan al juego de un innegable atractivo.

El punto negro de estas virtudes lo encontramos, como en casi todos los plataformas 3D, en la cámara, que a veces juega malas pasadas. Pero esto no evita que, por ahora, *Gift* sea el plataformas para PS2 que más nos ha gustado.



Las animaciones de Gift son realmente sobresalientes, incluidas en las secuencias de vídeo, de gran calidad y generadas por el propio motor del juego.



Por su duración, profundidad y calidad técnica, *Gift* está llamado a convertirse en una referencia en lo que al género de las plataformas para PS2 se refiere.

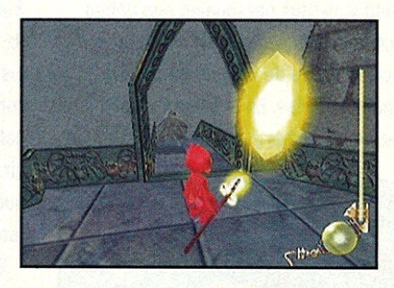


La estrategia será un elemento clave en el juego, sobre todo a la hora de enfrentarnos a ciertos enemigos, como estos vigilantes.



Un bastón multiusos

Aprender los usos y limitaciones de nuestro bastón será fundamental en *Gift*. Mediante la gema amarilla otorgaremos a nuestro cayado la posibilidad de iluminar. Con la gema morada obtendremos el efecto contrario. Pero mucho cuidado, ya que ambas funcionan con una especie de combustible. Si este combustible se agota, será el fin de esta habilidad y, probablemente, el nuestro. Además, deberemos prestar atención a la gema verde, que anulará todas las habilidades, y a la roja, que ralentizará nuestros movimientos.





GIFT
Cryo • Plataformas

Idioma: **Inglés**	Jugadores: **1**
Calificación: **+3 años**	Precio: **8.990 ptas.**
Mem. Card 2 (214 bytes)	Dual Shock 2

Gráficos 8 · Sonido 7 · Diversión 9

↑ • El entorno gráfico en general.
• Su duración y complejidad.

↓ • La cámara a veces te deja "vendido" y está en inglés.

8

Gift es un juego de plataformas largo, brillante y complejo que encantará a los fanáticos del género, aunque los "menos hábiles" lo pueden pasar mal.

Kuri Kuri Mix

El remedio contra el aburrimiento

No es muy frecuente encontrarse con juegos que apuesten por la diversión directa, la carcajada, la originalidad y la frescura, pero *Kuri Kuri Mix* es uno de ellos.

Puede parecer exagerado, pero *Kuri Kuri Mix* es el juego más original y divertido que hemos tenido ocasión de disfrutar en mucho tiempo. Y cuando decimos divertido nos referimos a diversión pura y dura, a diversión inmediata e irresistible. Su originalidad, sus muchas peculiaridades y, sobre todo, su desarrollo basado en la cooperación de dos personajes, hacen de *Kuri Kuri* un título absorbente, adictivo y muy a tener en cuenta.

A caballo entre las plataformas y el puzzle, *Kuri Kuri* nos coloca a los mandos de dos personajes que deben recorrer un escenario 3D avanzando hacia el fondo de la pantalla en dos zonas paralelas. En el camino habrá enemigos, saltos y, sobre todo, cantidad de puzzles que sólo se pueden resolver con la participación conjunta de los dos personajes. Las situaciones que se van sucediendo son tan sorprendentes como divertidas y siempre pensadas para poner a prueba tanto nuestra astucia para descubrir el intríngulis del asunto, como nuestra habilidad a la hora de ponerlo en práctica. Ajustar la varilla de un trombón y pulsar las teclas mientras el otro personaje sopla, manejar cooperativamente un tanque, tocar una melodía a dúo en un piano gigante, son sólo algunos ejemplos de lo que *Kuri Kuri* nos depara; sin olvidarnos tampoco de los puzzles más "sencillos", como pisar interruptores que abren puertas, cortar la electricidad, activar palancas y poleas, poner en marcha una gramola girando la palanca... Os aseguramos que no nos hemos sorprendido y reído tanto desde hace mucho tiempo.

Este adictivo desarrollo se potencia por la necesidad que tendrán los dos jugadores de hablar entre ellos y ponerse de acuerdo para solucionar los puzzles. Así tendrán que saltar a la vez, o uno tendrá que mantener girando una rueda hasta que el otro les avise de que lo puede dejar. A todo este entramado se añade la dificultad de un tiempo que corre que se las pela y que se erige como el principal obstáculo: no sólo hay que adivinar qué hacer y hacerlo, sino además lograrlo en el menor tiempo posible. Seguro que se os escapa más de una carcajada.

Por si fuera poco, *Kuri Kuri* permite que un solo jugador se enfrente al reto manejando a los dos personajes a la vez, uno con cada stick del pad. Os aseguramos que es una locura y que requiere una coordinación impecable. También existe un modo para cuatro y secretos y mundos que se van abriendo a medida que avanzamos. En total hay 9 mundos temáticos, todos construidos con solidez, imaginación y detalle. Técnicamente es más que correcto y la única pega es que es tan adictivo que es posible que en una sentada os juguéis cuatro o cinco mundos, por lo que su duración no parece muy alta, aunque sí tiene un buen "replay", ya que es interesante volver a jugar para ver si somos capaces de mejorar nuestros tiempos y localizar los ítems ocultos. En cualquier caso, con cada nueva pareja descubriréis nuevas emociones. Probadlo: no os va a defraudar.



Algunos escenarios ocultan zonas secretas, que nos depararán algunas sorpresas extras.



Cada uno de los 9 mundos está compuesto de cuatro niveles y un enemigo final.

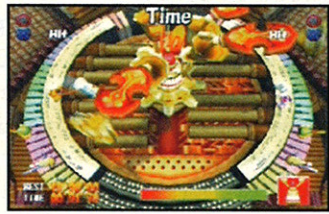




Los enemigos

Los enemigos finales de cada mundo son el ejemplo más claro de la imaginación que se ha empleado en el desarrollo del juego. Siempre habremos de enfrentarnos a ellos cooperando: unas veces uno de los personajes hará de cebo mientras el otro ataca; en otras ocasiones uno manejará un coche o una motora mientras el otro dispara... Nunca son iguales, pero siempre son hilarantes.









El modo para 4 nos enfrenta a un todos contra todos, menos divertido que la aventura.



En este caso, cada jugador debe mover una de las orugas del robot para desplazarse y coordinar sus acciones para dar el golpe que despeje el camino.



KURI KURI MIX
From Software • Puzzles/Plataformas

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1-4**
Calificación: **+3 años** — Precio: **9.990 ptas.**
Mem. Card (202 Kb) — Dual Shock 2 — Multi Tap

Gráficos 7 — Sonido 7 — Diversión 9

- + Lo divertido y refrescante que resulta, especialmente a dobles.
- − El modo para 4 jugadores, aunque entretenido, no está a la altura.

8

Si te apetece probar un juego realmente divertido, no dejes escapar la oportunidad de disfrutar de *Kuri Kuri Mix*. Pocas veces vas a disfrutar tanto.

Cancer 702221	Aries 702216	Acuario 702210	Capricornio 702224	Géminis 702231	Escorpio 702228	BON JOVI 702220	EMINEM 702226	IRON MAIDEN 702232	KISS 702238	Chayanne 702178	300026
Virgo 702268	LIBRA 702243	Piscis 702250	Sagitario 702253	Tauro 702264	LEO 702241	202194	100185	Enrique 702184	300058	300074	300043
702083	100002	300056	200018	200029	200303	300260	202270	202288	700017	Yo BARÇA 702108	ATLETI 702112
100007	100008	100009	100011	180172	Pokémon 100015	303778	100367	303903	702239	304177	310098
100017	100023	200050	Walt Disney 100029	100031	202185	702073	202135	310108	300162	180102	202201
200037	300195	SouthPark 300268	300275	310097	314474	202126	202214	202232	702269	702280	702290
Chuckie 702274	Angelica 702270	704555	CARTMAN 704569	Superman 704579	TARZAN 100004	200385	100016	200026	KITTY 704482	202114	202273
700067	700093	705029	704447	704457	704463	Mujer 702285	300213	704481	300254	EAT MY BALLS!!! 704577	Kenny 704558
704493	704531	Coby 702179	704537	704541	You Bastard 704557	202138	202212	202259	702248	MATRIX 702246	JEDI 702236
700034	700040	700051	180096	180098	180095	180101	202172	202191	202196	202207	202229

Llama, indica el número del logo o sonido que quieres...tu número de móvil...y en pocos minutos ¡¡aparecerá en tu pantalla!!







cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best· Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miiles	407587
Fable · Robert Miiles	407588

éxitos

Macarena · Los del Rio	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Barbie Girl · Aqua	407601
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Then the morning comes·Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo nunber 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time· Britney Spears	407248
Born to make you happy·Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336

top ten

Misión Imposible - CINE	407714
Sex Bomb - Tom Jones	407480
The Wall - Pink Floyd	407406
Dancing Queen - ABBA	407201
Tubular Bells - Mike Oldfield	407633
My Name Is - Eminem	407300
Let It Be - The Beatles	407740
We Are The Champions - QUEEN	407408
Every Breath U Take - The Police	407620
Take On Me - A-Ha	407600

NO VÁLIDO PARA MOVILINE . PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

The Bouncer

¿Un juego que es una película o una película que es un juego?

Square y Dream Factory nos invitan a protagonizar una "peli" tomando parte activa en los momentos de acción... ¿Ha llegado el momento de que Jackie Chan se jubile?

Una vez más, Square y Dream Factory, los padres de *Ehrgeiz*, han puesto su característico sello sobre una de las propuestas más arriesgadas que hemos visto hasta la fecha en PS2. La idea parte de ofrecer una película interactiva, en la que el jugador toma parte en los momentos de acción. Visto así, el juego puede parecer que promete, pero... ¿en la práctica resulta divertido? Vamos a verlo.

Con *The Bouncer*, Square ha demostrado que, en materia gráfica, pocos grupos de desarrollo pueden alcanzar la calidad que imprime a sus producciones. Gracias a las fabulosas secuencias de video en tiempo real y las indescriptibles CGs, *The Bouncer* se ha convertido en el juego más bello del actual catálogo de PS2, el cual, además, tiene la virtud de convencer al jugador de que está disfrutando de una película, tanto por el ritmo como por el tipo de perspectivas que utiliza. No obstante, si dejamos a un lado el aspecto visual del juego, empiezan a surgir las pegas.

La historia, por la parte que le toca, es poco original porque recurre a los típicos tópicos de Square, como son los personajes controvertidos, una historia de amor como telón de fondo y una ambientación ciberpunk, esta vez con unos porteros de discoteca como protagonistas. Pese a la utilización de estos clichés, la historia engancha, y tiene el aliciente de presentar variaciones dependiendo del personaje que controlemos.

Lo peor llega cuando el jugador toma parte, es decir, cuando tenemos que enfrentarnos a las situaciones de acción. La inmensa mayoría de estas situaciones se reducen a una pelea contra un número variable de enemigos, y las menos, nos invitan a superar retos un tanto ridículos, como encontrar una llave en un vagón de tren. Todas estas situaciones están muy bien plasmadas a nivel gráfico, pero tanto unas como otras resultan muy limitadas. Así, el sistema de combate ofrece pocos golpes, y sólo arroja un poco de esperanza la posibilidad de comprar nuevas técnicas, al más puro estilo de los juegos de rol, y la utilización de la función analógica de los botones. Además, el desplazamiento del personaje que controlamos resulta un poco lento y duro de respuesta a nuestras acciones.

Por todo esto, *The Bouncer* se perfila como un título recomendable para los fanáticos de Square y aquellos que gusten de probar experiencias nuevas. Los demás, mejor que lo alquilen antes de arriesgarse...

Tres personajes, tres estilos de lucha

Los tres protagonistas, Sion, Kou y Volt, ofrecen estilos de lucha distinta, como la lucha libre, el taek-wondo y la lucha callejera. Antes de cada pelea podremos escoger al que queremos controlar, mientras que los otros dos pasan a ser controlados por la consola.





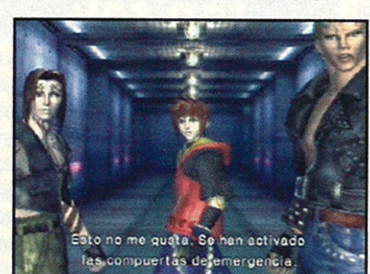




Conocer la historia completa nos obligará a terminar el juego con los tres protagonistas.



Al finalizar los combates, y dependiendo de nuestra actuación, podremos comprar golpes.





Otros momentos de "frenética acción" nos invitan a buscar una tarjeta en un vagón de tren y casi nos morimos del infarto al encontrarla...





¡¡Sin cables y a lo loco!!

No es lo mismo conducir un Skoda que un BMW. No es lo mismo comerse una hamburguesa que un solomillo. No es lo mismo ver un partido en la tele que en el estadio. No es lo mismo ver una película DVD en PS2 usando el pad que usando un mando a distancia. No es lo mismo...



DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3

Un mando cómodo y completo al que no le falta ningún botón de utilidad, aunque la colocación de los mismos es mejorable. Los materiales son excelentes, sin embargo el tacto resulta un poco duro debido a la vasta goma y al pequeño tamaño de los botones. La capacidad de recepción de señal por parte de los sensores es a prueba de bombas. En general, un buen mando de aspecto clásico a tener en cuenta, aunque un poco caro.



Todos los que hayáis tenido la oportunidad de ver una película en vuestra nueva consola, estaréis de acuerdo con nosotros. Sí, es cierto que el Dual Shock 2 responde perfectamente a nuestras peticiones y que las funciones asignadas a cada botón están perfectamente estudiadas. Sin embargo, la sensación general al navegar por sus numerosos menús de configuración es bastante desconcertante, sobretodo al principio, cuando todavía no hemos memorizado las funciones de X, R1, L2 y compañía. Pero sin duda, lo peor de usar el pad oficial de PS2 para ver películas es la molestia del cable. No sólo nos impide tumbarnos a la bartola en el sofá que queramos porque el cable no es suficientemente largo, sino que, además, corremos el peligro de que alguien tropiece con él. Ni que decir tiene que la consola de nuestros sueños, que nos ha costado un riñón, se iría al garete si se cae del lugar donde la tenemos colocada...

Para evitar todo esto, los distintos fabricantes de periféricos han puesto a nuestra entera disposición una gran variedad de mandos a distancia. De entre toda esa colección de artefactos, hemos escogido los que mejor representan a este determinado "gremio" dentro del mundo de los periféricos. Los hay de todos los tamaños, formas, precios, etc... pero todos suelen tener varias cosas en común. Las funciones a las que podrás acceder son exactamente las mismas que con el Dual Shock 2, sin que ninguno presente ningún tipo de "atajo" ni extra. Así, para acceder al menú de "sonido", tendremos que seguir los mismos pasos que con el pad. Esto es así, no por falta de imaginación por parte de los fabricantes, si no por el propio software interno de la consola, que no permite realizar otro tipo de funciones, algo que quizá cambie en el futuro mediante alguna actualización y con el mando oficial de Sony.

Para desempeñar su función, todos requieren el uso de pilas, normalmente de tipo AAA e incluyen un receptor que se inserta en un puerto de control. Las diferencias se limitarán a aspectos como ergonomía, calidad de los materiales, recepción, etc.

Como sabemos que la elección no es nada fácil, tuvimos que encerrar en una habitación a nuestros expertos frente a un televisor con la última versión en DVD de "Sor Citroen", hasta que desvelaron todos los pros y contras de los seis modelos aquí comentados. Tras leeros esta exhaustiva comparativa y pasaros por vuestra tienda habitual, tan sólo os faltará vuestra película favorita para disfrutar de emociones fuertes con total comodidad.

PS2 DVD & CD IR REMOTE 3D2

Al excelente tacto y forma del mando (que se adapta a la mano perfectamente), hay que sumar una capacidad de recepción por parte del sensor del puerto de control envidiable, ya que incluso con presencia de obstáculos, la respuesta es perfecta. Por otro lado, el conjunto hace gala de una gran solidez y ligereza. Para colmo, su precio es el más bajo de toda la comparativa, todo un aliciente extra para los posibles compradores. El mejor de la comparativa.

DVD REMOTE PELICAN

Un periférico de frágil apariencia, debido a los malos materiales con los que ha sido fabricado. Se adapta bien a la mano, pero la posición de los botones principales está mal pensada. La cruceta es demasiado sensible y frágil, dando una sensación un poco extraña. Lo único bueno es la amplitud del ángulo de recepción, ya que no nos exigirá demasiada puntería a la hora de accionar los botones. Hay mejores opciones.

DVD SURFER

Lo primero que llama la atención es el enorme número de botones que presenta. Sin embargo, la gran mayoría de ellos no sirven para nada de momento. Decimos esto porque quizá dichos botones están ahí de cara a una posible actualización del software de PS2, mediante la cual ganaríamos alguna función extra. Por lo demás, es un mando cómodo en el que se han usado materiales de calidad y que no nos dará excesivos problemas de recepción de la señal.





THRUSTMASTER DVD REMOTE CONTROL



Aunque la forma del mando no es la mejor posible, la posición en la que están colocados los principales botones es buena. Sin embargo, presenta algunos problemas en el momento que algún obstáculo se pone entre el propio mando y el receptor o cuando no le apuntamos directamente. A la robustez del conjunto hay que sumar que el receptor permite colocar sobre él el mando cuando no lo estemos usando, y una goma que rodea al aparato y que evitará disgustos en caso de caída o golpe, todo un detalle.

DVD REMOTE CONTROL INTERACT

Este periférico, junto con el DVD Surfer, son los únicos que no nos permiten conectar un control pad simultáneamente a la consola, ya que su receptor no tiene la entrada necesaria. Su pequeño tamaño no nos impedirá acceder a los botones con total comodidad y disfrutar de su excelente tacto, especialmente en la cruceta. Además, la solidez del conjunto y los buenos materiales lo hacen muy recomendable.





LO QUE SIEMPRE DEBES EXIGIR

A pesar de las particularidades de cada mando, todos deben presentar unas características comunes, que tienen mucho que ver con el Dual Shock 2 y sus posibilidades. Debido al software interno de la consola, ningún mando puede aportar nuevas funciones de control a las que presenta el pad oficial. Así, por ejemplo, nunca será posible acceder a un capítulo del DVD directamente sin pasar primero por algún otro menú. Esto obliga a los fabricantes de este tipo de periféricos a limitarse a incluir las típicas y principales funciones, sólo que usando un interfaz un poco más intuitivo que el que nos permite cualquier pad tradicional. Sabiendo esto, siempre que compréis un mando a distancia comprobad que dispone de botones independientes para cada uno de estos controles, aunque tampoco está mal si añade alguno más de cara a posibles futuras actualizaciones del software interno:

Play/Pause
Menú principal
Avance/retroceso rápido
Avance/retroceso por capítulos
Enter
Cancel
Stop
Menú DVD
Subtítulos
Audio

	LOGIC 3	PELICAN	THRUSTMASTER	3D2	SURFER	INTERACT
DISTRIBUIDOR	Nostromo	Pelican	Guillemot	Aplisoft	Ardistel	Netac
PRECIO	4.990 ptas.	4.450 ptas.	3.990 ptas.	3.290 ptas.	3.990 ptas.	3.990 ptas.
ERGONOMÍA	R	R	B	MB	B	B
TACTO	B	M	B	E	MB	MB
ROBUSTEZ	B	M	E	MB	MB	B
RECEPCIÓN	MB	B	R	E	B	B
CONECTOR DUAL SHOCK 2	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
TIPO DE PILAS	AAA/incluidas	AA/No incluidas	AAA/incluidas	AAA/No incluidas	AAA/No incluidas	AAA no incluidas
CALIDAD/PRECIO	B	M	MB	E	MB	B

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid

Aventuras para dos jugadores

Hola, soy usuaria de la gris, y hace tiempo que busco algún juego para 2 jugadores que sea una aventura de acción o gráfica y no encuentro ninguno. ¿Podéis decirme algún título? Si puede ser, en castellano. Muchas felicidades por la revista... y menos PS2.

Sonia (Barcelona)

No pides tú nada. Estos géneros no suelen tener nunca opción para dos jugadores. De hecho, no recordamos ninguno que la tenga. Lo más que se nos ocurre es *Syphon Filter 2*, aunque su modo para dos jugadores es de uno contra otro, no cooperativo, que suponemos que es lo que tú buscas. Por suerte, las aventuras siempre tienen el aliciente de que te atascas y tienes que resolver puzzles, por lo que siempre es divertido compartirlas, aunque sólo uno pueda manejar al personaje. Si te sirve de algo, *Project Eden*, para PS2, va a permitir hasta cuatro jugadores.

Black & White

Hola, amigos de Play. Me gustaría que me resolvieseis una duda. Tengo *Black & White* para ordenador, pero mi PC no cumple los requisitos mínimos y está claro que no me voy a comprar otro PC por el juego. ¿Devuelvo la edición de PC y espero a la de PSOne? La de PSOne ¿será mejor, igual o peor que la de PC? ¿Tendrá las mismas opciones?

Pablo Fernández (Madrid)

Te contestas tú solo. Si no te vas a comprar otro PC y quieres disfrutar de *Black & White*, la única opción que te queda es jugarlo en PSOne. Por supuesto, gráficamente el juego es inferior en la consola, lo que también elimina algunas opciones, como el espectacular efecto de cámara que se produce al descender desde el cielo a la tierra. PSOne no puede con este tipo de efectos gráficos y la definición también es menor. Por lo demás, la esencia del juego es la misma y resulta igual de adictivo, aunque pueda parecer más feo.

Black & White

¿Un jugador de Dreamcast?

Hola playmaníacos, me llamo Juan Antonio, soy de Málaga y me encanta vuestra revista. ¿Me podéis explicar porqué Dreamcast cede sus juegos a PS2? ¿Sacará Konami algún juego para Dreamcast? ¿Saldrá algún juego como *Theme Park* o *Theme Hospital*?

Juan Antonio Pérez Cantero (Málaga)

Nos has desorientado un montón. Por tus preguntas suponemos que a ti lo que te va es Dreamcast... ¿? En fin, Dreamcast no cede nada, lo cede Sega, que es quien hace los juegos y quien fabrica la consola. Como deberías saber,

Problemas técnicos

Memory Card 2

Hola playmaníacos, hace poco que me compre la Memory Card 2 y cuando me dispuse a probarla me preguntó si quería formatearla. La formateé, pero cuando volví a entrar tenía un archivo guardado que se llamaba "your system configuration" ¿Me podéis decir para qué sirve? Y, por favor, ¿me podéis decir fecha exacta de salida en España de *Gran Turismo 3*?

Manuel Lapeña Oviedo (Valencia)

Este archivo guarda la configuración del sistema que tú hayas elegido, es decir, cosas como la fecha, la hora, el idioma, si quieres ver los juegos de PlayStation con suavizado de texturas... No lo borres, así te ahorrarás hacer los ajustes de sistema cada vez que juegues.

Con respecto a *GT3*, no tenemos aún una fecha concreta, aunque Sony espera tenerlo a la venta en julio. Si se retrasa nos iríamos a septiembre.

Memory Card 2

Juegos de importación

Hola. Estoy a punto de comprar un juego de importación, *Dragon Ball Z Legend* y me han dicho que, necesito o bien un chip adaptador, o un cartucho tipo Action Replay, si la consola es de las antiguas. De hecho, la mía es de las primeras que aparecieron en el mercado. Además, dicen que necesito un cable para verlo en color. ¿Es esta información correcta? Estoy muy interesado en comprar dicho juego.

Lloren Maza.

Es cierto, necesita o bien un chip multisistema, que implica manipular internamente la consola, lo que no es muy recomendable y además es ilegal; o un aparato externo. Esto es debido a que el juego que vas a comprar es NTSC, el sistema japonés y americano de televisión, y no PAL, que es el sistema que reconoce tu consola y tu TV. Además, para verlo en color es necesario que conectes la consola con un cable RGB. La verdad es que el juego no merece tanto esfuerzo, aunque si eres fan de *Dragon Ball*...

Action Replay

Las tarjetas de 2 MB en PS2

¿Qué pasa, colegas? Me he comprado una PS2 y he vendido la PlayStation, aunque me he quedado con los juegos y las Memory Card. Mi problema es que en la PS2 no me funcionan las tarjetas de 2MB, ya que no salta de un mega a otro. Y sé que la tarjeta está bien porque en la Play me funcionaba. ¿Cuál es el problema?

Sergio Tordera (Ciudad Real)

PS2 no reconoce la operación de salto de un mega a otro en las tarjetas de más de un 1 Mega, cuando esta operación se realiza por "software", es decir, pulsado botones. PS2 no "entiende" los comandos del pad. Sin embargo, si la tarjeta es de las que tienen una palanca o botón para saltar de una partición a otra, no hay problema.

Sega ha decidido detener la fabricación de Dreamcast y olvidarse del mercado de hardware, para dedicarse al de software. Es decir, Sega no va a fabricar más consolas, sólo va a desarrollar juegos. Desde esta perspectiva, lo normal es que la compañía trabaje para todos los soportes, ya sea PlayStation o Game Boy. Este va a ser el negocio de Sega. Con respecto a tus otras preguntas, si te refieres a si va a salir *Metal Gear* en Dreamcast o *Silent Hill*, la respuesta es no, ya nadie va a desarrollar para una consola que han dado por muerta hasta sus creadores. Y menos Electronic Arts, responsables de la serie *Theme*, que no han apoyado a Dreamcast ni en el momento de su lanzamiento, con títulos mucho más interesantes como la saga FIFA. Haznos caso, pásate a PS2.





Metal Gear 2, para PlayStation 2

PlayStation y DVD

Hola, os felicito por la revista, es la mejor. Me gustaría hacer dos preguntas cortitas, una es si ha salido *Commandos* para PlayStation y la segunda es que he visto un anuncio de un mando a distancia de DVD para PlayStation, PSOne y PS2, y que yo sepa, PlayStation no tiene DVD ni se le puede poner, ¿o sí se le puede poner?

Daniel Alonso Álvarez (Vigo).

En primer lugar, *Commandos* no ha salido ni va a salir para la 32 bits. Saldrá *Commandos 2* en PS2. Con respecto a lo del mando a distancia, tienes que saber que estos periféricos son, básicamente, un Dual Shock con forma alargada. Es decir, los botones que tienen cumplen con la misma función, por lo que te va a funcionar en PlayStation tanto como en PS2. Otra cuestión es que tenga utilidad y, efectivamente, en PlayStation no valen para mucho, ya que la consola no acepta, ni puede aceptar, vídeo DVD. Te podría valer para los CDs de música, pero...

Comprarse PS2

Hola amigos de PlayManía; os escribo porque estoy loco por comprarme la PS2 y unos amigos me han dicho que no merece la pena porque cuesta mucho y los juegos no son muy buenos. ¿Qué decís vosotros?

Endika Delgado (Vizcaya)

Efectivamente, la consola es cara y hasta ahora no había juegos demasiado espectaculares. Sin embargo, empiezan a aparecer títulos que hacen más que interesante la compra de la consola. Nos estamos refiriendo a juegos del calibre de *ZOE*, *Shadow of Memories*, *Extermination*, *Dark Cloud*, *Onimusha* y, sobre todo y ante todos, *Gran Turismo 3*. Merece la pena comprarse la consola aunque sólo fuera para jugar a *GT3*. Si tú tienes tantas ganas como dices, éste es un buen momento. Si no tienes tanta prisa, puedes esperar a después del verano, que habrá juegos todavía mejores. La hora de PS2 está muy cerca.

Sonic en PSOne

Hola amigos de PlayManía. Hace unos días, un amigo y yo discutimos sobre si Sega va a sacar juegos de Sonic a PSOne, pero él me dijo que el Team Sonic se iba a Nintendo para hacer juegos de GameCube. ¿Es verdad? ¿Saldrá para PS2 algún Sonic?

✉ Gabriel (Alicante)

Tras el anuncio de un Sonic en Game Boy Advance está claro que hay muchas posibilidades de que GameCube reciba también una versión de las aventuras del erizo azul. No está tan claro que Sega finalmente vaya a trabajar para PSOne, ni haciendo un Sonic, ni cualquier otro juego. Sin embargo, sí que hay probabilidades de que trabaje para PS2 y de que Sonic sea uno de los títulos que aparezca para la máquina de Sony.

Sonic

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras, palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con gusto la incluiremos.

- **ARCADE:** Designa las máquinas de los salones recreativos y a las versiones domésticas de estos juegos. En su concepto más amplio el término se emplea para juegos con mucha acción, rápidos, de manejo fácil y desarrollo sencillo.
- **CELL SHADING:** Técnica que consiste en dotar de un contorno en negro al diseño de los gráficos (puede ir en personajes y/o escenarios), lo que otorga al juego en cuestión un inconfundible estilo "cartoon" o de dibujos animados. Esta técnica está bastante de moda en la actualidad y la encontramos en títulos tan recientes como *Fur Fighters* o *Wacky Racers*.
- **PARTY GAME:** Género de relativamente reciente creación cuyos títulos se caracterizan por estar estructurados en una serie de pruebas o "minijuegos" independientes y de muy diversa naturaleza. Podemos jugar solos, pero la verdadera "gracia" de estos títulos es jugar con amigos, caso en el que la diversión se dispara. Ejemplos de este género los encontramos en *Bishi Bashi Special*, *Crash Bash* o *Astérix: Juegos Disparatados*.
- **PNJS:** Estas siglas (que significan Personaje No Jugador) se refieren a los personajes que no controlamos, pero con los que podemos interactuar en un juego de rol. Toda la innumerable cantidad de personajes con los que nos cruzamos, hablamos, compramos, etc. en este tipo de juegos se incluyen en esta categoría.
- **REPLAY:** Con este término anglosajón nos referimos al interés que puede tener volver a jugar y terminar un determinado título. Los incentivos pueden venir cuando el juego oculta finales alternativos, objetos, personajes o modos de juego que sólo disfrutaremos volviendo a jugar, o de la propia diversión que ofrezca el juego. Por ejemplo, en un juego de fútbol siempre puede apetecer marcarse un partidito o retar a un amigo. En resumen, si decimos que un juego tiene un alto "Replay", nos referimos a que apetece jugar pese a haber conseguido llegar al final una o varias veces.
- **RIFF:** En un juego de creación musical que utilice un sistema de bloques, un riff es cada uno de los sonidos o sucesión de sonidos que vamos a mezclar para que, todos juntos, den lugar a la composición musical. Cada riff ocupará uno o más bloques en función de su duración. El ejemplo más claro lo tenemos en *MTV Music Generator 2*.

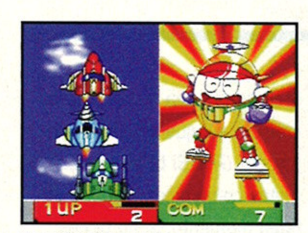
Consultorio

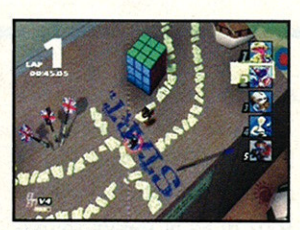
Juegos para compartir

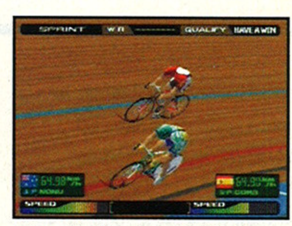
Hola, me encanta vuestra revista, espero que sigáis así mucho tiempo. Quiero que me aconsejéis sobre juegos tipo *Crash Bash*, ya que nos reunimos varios amigos y nos pasamos horas jugando por equipos a este juego y al *Crash Team Racing*, pero no encontramos más de este tipo. Queremos un poco de variedad, gracias por todo.

✉ Rafael Miralles

Bien, suponemos que lo que buscas son juegos para cuatro jugadores simultáneos, pero descartando los deportivos. La verdad es que nos ponéis la cosa difícil, como tú bien dices, no hay mucha variedad. Para empezar, podéis probar con *MicroManiacs*, que está a un precio muy reducido y tiene varios modos para cuatro jugadores muy divertidos. En la misma línea, aunque más antiguo, y también de carreras, tienes *MicroMachines V3*. Aunque gráficamente es más pobre que *MicroManiacs*, para nuestro gusto resulta más divertido y también está muy bien de precio. Más en la línea *CTR*, es poco lo que puedes encontrar y bastante peor.


Bishi Bashi Special


Micromaniacs


International Track and Field

Cambiando radicalmente de tercio, *Bishi Bashi Special* es una hilarante colección de pruebas de coordinación y habilidad que os hará partiros de risa. Eso sí, sólo pueden jugar dos jugadores a la vez, tres en algunos casos, aunque se pueden montar campeonatos. Otro divertido Party Game es *South Park Chef's Luv Shack*, aunque está en inglés, y la base del juego es un concurso de preguntas y respuestas que dan pie a las más hilarantes pruebas que te puedas imaginar.

Si no queréis descartar definitivamente los juegos deportivos, títulos como *Track&Field* os harán pasar muy buenos ratos, igual que *NBA Hoopz*, un juego de basket basado en los "2 contra 2" y diseñado especialmente para jugar cuatro. Y, claro, no descartéis los *Point Blank* si tenéis un par de pistolas...

¿LO SABES TÚ?

En esta sección somos nosotros los que os pedimos ayuda. Y es que en ocasiones nos llegan cartas con problemas que no sabemos resolver, pero que estamos seguros que alguno de vosotros sí que sabe. El primer mes ha sido un éxito, y no hemos podido publicar todas las cartas. Aprovechad este espacio y responded a cualquier pregunta del Battle Zone, a lo mejor vosotros conocéis una respuesta mejor que la nuestra...

Respuestas a Sergio Baluarte

Hola a todos, en especial Sergio Baluarte. Acabo de comprar la revista y me ha llamado tanto la atención vuestra nueva sección "¿Lo sabes tú?" que he querido ayudar a este compañero.
A mi también se me estropeó el botón X y sólo me quedó una opción: aventurarme a abrirlo. Saqué los tornillos y nada más abrirlo me di cuenta que volverlo a montar iba a ser otra aventura, sobre todo con los botones L2 y R2. Saqué los Sticks analógicos sin preocupación ya que es lo más fácil de volver a montar. Quité un tornillo interno que unía la típica placa verde, pero antes de levantarla tuve que quitar los motores de la vibración, te recomiendo que te quedes con su perfecta ubicación porque a mi me dio más de un problema. Levanté con cuidado la placa verde, que va unida a los botones con cables muy frágiles. Luego, hay una almohadilla azul clara detrás de los botones y otra en la dirección. Me di cuenta de que estaba mal colocada y la encajé en su posición.
Para volver a montar el mando, coloqué la tablita verde y la atornillé, también puse los motorcitos como los saqué y los Sticks analógicos. Y ahora venía mi problema: R2 y L2. Tienes que meter la pequeña lámina de plástico transparente entre el botón y otro plástico de detrás. No te preocupes si fallas en los primeros intentos. Sin tener ni idea de electrónica, lo conseguí.

✉ Álvaro Suárez

Ten cuidado, desmontar es más fácil que montar. Cuando quites la goma que sujeta los botones, limpia esa zona bien con un paño seco o un secador. El siguiente paso es tener paciencia al montarlo. Cuando ya lo tengas listo, antes de poner la tapa inferior pruébalo, si no funciona vuelve a desmontarlo y si funciona coloca con cuidado los botones R1 y L1. Cuando los pulses tiene que sonar un "clic".

✉ Oskar Guipuzkoa

Respuesta a Francisco Falero

Hola, soy Xavi y me gustaría resolverle el problema a Francisco Falero. Prueba con un cable de la radio o de algo que tenga la misma entrada que el de la PS y si va bien quiere decir que es el cable lo que está estropeado, y si no funciona de ninguna manera, es la consola lo que va mal. Asegúrate que está bien enchufado. Y que no sea nada.

✉ Xavi Abad.

¿Has probado a cambiar el fusible de la consola? Pues prueba a ver y manda una carta para ver si era eso o no.

✉ Oskar Guipuzkoa.

PS2 y TV Combi

Hola playmaníacos. Felicidades por la revista. Compré una PS2 y desde el principio los juegos se veían bien, pero al ver vídeo DVD hay "cambios" en el brillo y el contraste. Me la cambiaron por otra y hace lo mismo. La tengo conectada a un Combi (TV y vídeo) de 14" con euroconector. ¿Dónde está el problema? ¿Algún "anticopia"? ¿Hay solución, algún cable o algo así?

✉ Miguel Poveda (Alicante)

Como tú supones, lo más probable es que sea la protección anticopia que se activa al conectar la consola al vídeo. No nos hemos encontrado con más casos, por lo que no podemos darte una solución: esperemos que otro lector nos ayude... Una cosa que se nos ocurre es que el cable que has utilizado sea un RGB, que da guerra en cualquier TV. Si es así, prueba a conectarla con el cable que trae la consola, es decir, un cable de vídeo compuesto con cabeza euroconector.

Consultorio

El regreso de Megaman

Hola amigos de PlayManía. Os sigo todos los meses y querría saber si existe algún juego de Megaman para la PlayStation, aparte de *Megaman 8* y *Megaman Legends*. Un saludo y seguid así.

✉ Guillermo Osorio

Sí, han salido varios, aunque ahora mismo están descatalogados, por lo que es difícil que los encuentres. Los más recientes son los dos que mencionas y *Megaman X4*. Sin embargo, si te gusta Megaman te alegrará saber que Electronic Arts va a poner muy pronto a la venta dos nuevas entregas de las aventuras del héroe azul de Capcom: *Megaman Legends 2* y *Megaman X5*. Su lanzamiento, está previsto para finales del mes de junio.

Fan de Matrix

Hola amigos de PlayManía. Os sigo desde el número 9 y creo que vuestra revista es fantástica. Vamos al grano. Me gustaría saber si van a sacar un juego basado en la película "Matrix", en qué formato y para cuándo.

✉ Paco (Valencia)

Va a salir en PlayStation 2 y va a tardar todavía un poquito, primero porque casi no han empezado a trabajar en él, y segundo porque Microsoft ha logrado un acuerdo con Interplay que garantiza que el juego no va a salir en ninguna otra consolas hasta pasados 6 meses de su estreno en X-Box. Paciencia.

Rol bueno y barato

Hola y felicidades por la revista. Estoy pensando en comprarme un juego de rol, y me interesan *FFVIII*, *FFIX*, *Vagrant Story* y *Legend of Dragoon*. ¿Cuál me recomendáis teniendo en cuenta que no lo quiero demasiado difícil y no estoy bien de dinero?

✉ Ignacio Pérez

Por dificultad, el más difícil es *Vagrant Story*, que además también es difícil de encontrar. Ya lo podemos descartar. Si estás tan mal de dinero como cuentas, cómprate *Final Fantasy VIII* que está en Platinum, aunque cualquiera de los otros dos también es una opción que deberías tener en cuenta.



Final Fantasy VIII

El volante de GT3

Hola, me llamo Xavi y me gustaría saber cuánto va a valer el volante de *Gran Turismo 3*. Y disculpad las molestias. Gracias.

✉ Xavi Abad

No es ninguna molestia. No se ha confirmado el precio del volante, pero va a ser un producto caro, casi elitista. Puede que ronde las 20.000 pesetas, ya que la conexión USB encarece bastante los precios. Eso sí, nosotros que lo hemos probado te podemos garantizar que es como más se disfruta de un juego que es genial en todos los aspectos.

PlayManía on line

Ahora podéis enviar vuestras consultas y sugerencias, además de por carta, a través del correo electrónico. Para ello sólo debéis entrar en la página Web de PlayManía, en el dirección www.hobbypress.es/PlayManía, o enviando vuestros e-mail directamente a: PlayManía@hobbypress.es. No dejéis de visitar nuestra página, hay más buzones muy interesantes.

LA FECHA DEL FIN DEL MUNDO

Hola como ya sabéis sois los mejores, bla, bla, bla... Bueno todos sabemos que a la pequeña gris le quedan muy poco tiempo de vida, pero, ¿han establecido una fecha para dejar de fabricar los juegos y la consola o todavía no? ¿Qué grandes juegos nos esperan hasta tan fatídico día?

✉ Pitu

No, no hay una fecha tajante. La habrá para la fabricación de la consola, pero no para la aparición de juegos: simplemente aparecerán cada vez menos, y de temática diferente. Es cuestión de tiempo, no de fechas catastrofistas.

PS One

Es difícil aventurar los grandes juegos que nos quedan. Sony se ha destapado son *Syphon Filter 3*, también están *Matt Hoffman*, *FIFA 2002*, *Black & White*, *Spiderman 2*, *Tony Hawk 3*, *X-Men 2*, *The Italian Job*... Seguramente se irán desgranando buenos juegos a medida que pase el tiempo y que sean auténticas sorpresas, como *Technomage*. Ya veremos...

MÁS RESIDENT EVIL ¿SURVIVOR?

Hola, soy Chyco y quisiera haceros una preguntilla. ¿Saldrá *Residen Evil Survivor 2* para la PlayStation? Es porque el *Residen Evil Survivor* es el que más me gusta de la saga.

✉ Juan Ruiz Castelló

Pues no, porque no ha tenido nada de éxito... debes ser de los pocos a los que le ha gustado. Lo que a ti te pasa es que te gustan los juegos de pistola, más que las aventuras. Pues bien, prueba con cualquiera de los *Time Crisis* y dinos si *RE Survivor* te sigue pareciendo tan alucinante.

A VUELTAS CON LOS PRECIOS

Hola Playmanía. Sois los mejores, os leo desde el nº3. Me gustaría saber si es verdad que PS2 va a bajar antes de verano, a comienzos o a finales de éste y si es así, también me gustaría saber si van a bajarla a 50 billetes. Quiero pillarme una PS2 en cuanto la bajen. Nos vemos. Seguid así y gracias por todas las molestias

✉ Sergio Barjuan

No parece posible que vaya a haber una rebaja significativa ni en Navidades, aunque Sony sí que va a poner en marcha promociones especiales. Ahora cuesta 5.000 pesetas menos y también la puedes compras por 150.000 pesetas con 40 películas en DVD... Más adelante habrá packs con periféricos. Para comprarla a 50.000 pesetas creo que aún vamos a tener que esperar...

UNOS RPG SÍ, OTROS NO

Hola playmaníacos, me gustaría que me pudieseis decir cuándo saldrá *Breath of Fire 4* y si estará traducido y si tiene alguna posibilidad de salir *Tales of Eternia*.

✉ Specter (Algeciras)

Aunque *Tales of Eternia* lo tiene crudo, *Breath of Fire IV* saldrá en junio, aunque probablemente en inglés.

Uno de los personajes de la saga Breath of Fire

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Aventuras de Acción



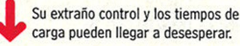
LOS IMPRESCINDIBLES

→ ALONE IN THE DARK → C-12 → DINO CRISIS 2 → FEAR EFFECT 2 → METAL GEAR SOLID → RESIDENT EVIL 3 → SILENT HILL

A Sangre Fría

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años





↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.
↓ Su extraño control y los tiempos de carga pueden llegar a desesperar.

7 VALORACIÓN: Una aventura original y diferente. Aunque no es apta para gente con poca paciencia.

Alone in the Dark IV

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La ambientación, la historia, los puzzles, la tensión, los sustos...
↓ Poca cosa y totalmente perdonable, como barullos en los combates.

10 VALORACIÓN: Un Survival Horror imprescindible, con lo mejor de *Resident Evil* y *Silent Hill*.

C-12: Resistencia Final

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Su interesante mezcla de géneros, trepidante ritmo y espectacularidad.
↓ La lentitud de la cámara, alguna ralentización y su elevada dificultad.

9 VALORACIÓN: Si te gusta la acción aderezada con su nota justa de aventura estás ante tu juego ideal.

Dino Crisis 2

Compañía: Capcom **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.
↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.

10 VALORACIÓN: Si buscas una buena aventura, con mucha acción, ésta es de las mejores del momento.

Evil Dead

Compañía: THQ **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Las referencias a las películas de la serie "Posesión Infernal".
↓ Su argumento engancha, pero el control es duro y difícil de dominar.

7 VALORACIÓN: Es un Survival Horror que no te defraudará, pero no es ni mucho menos el mejor.

Fear Effect 2 Retro Helix

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una genial aventura plagada de puzzles y con mucha acción.
↓ Está en inglés y, mucho ojo, es sólo para adultos.

9 VALORACIÓN: Supera en todos los aspectos a su antecesor, especialmente a nivel técnico y jugable.

Medievil 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.
↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

10 VALORACIÓN: Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...

Metal Gear (Precio Especial)

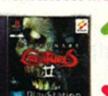
Compañía: Konami **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.
↓ La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

10 VALORACIÓN: Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

Nightmare Creatures II

Compañía: Konami **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El horrible aspecto de las criaturas y el tétrico ambiente.
↓ El sistema de combate se reduce a un par de combos.

8 VALORACIÓN: Es uno de los beat'em ups aventureros más conseguidos... y sangrientos.

Resident Evil 3 (Precio especial)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Por gráficos y tensión es el mejor de la serie. Nemesis asusta mucho.
↓ Se parece a *RE 2* y este último tiene un desarrollo más hilado.

10 VALORACIÓN: Su bajada de precio consigue que este Survival Horror sea aún más imprescindible.

Shadowman (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 2.290 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ La atmósfera oscura que destila y su irresistible precio.
↓ El apartado gráfico y el control son mejorables.

9 VALORACIÓN: Una oscura aventura que pese a su mejorable apartado técnico merece la pena jugar.

Silent Hill (Precio especial)

Compañía: Konami **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

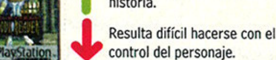
↑ La esotérica trama en que nos sumerge. El miedo que se pasa.
↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

10 VALORACIÓN: Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

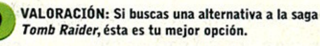
Soul Reaver (Platinum)

Compañía: Eidos **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años





↑ Su soberbio doblaje y su envolvente historia.
↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje.



9 VALORACIÓN: Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, ésta es tu mejor opción.

Syphon Filter 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



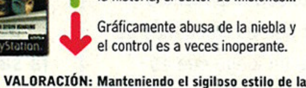
↑ Más completo que la primera parte en todos los aspectos.
↓ No se han corregido las bruscas animaciones, ni el regular control.

9 VALORACIÓN: Una excelente aventura de corte realista, con acción muy trepidante.

Tenchu 2

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años





↑ Las nuevas acciones de los ninjas, la historia, el editor de misiones...
↓ Gráficamente abusa de la niebla y el control es a veces inoperante.

8 VALORACIÓN: Manteniendo el sigiloso estilo de la primera parte, la mejora en todos los aspectos.

Tomb Raider Chronicles

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Nos ofrece cuatro etapas de las aventuras de Lara.
↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.

9 VALORACIÓN: Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.

Juegos de Rol/Aventuras Gráficas



LOS IMPRESCINDIBLES

- → DRÁCULA RESURRECCIÓN → EL DORADO
- → FINAL FANTASY VIII → FINAL FANTASY IX
- → LEGEND OF DRAGOON → KOUDELKA

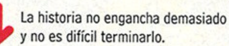
Amerzone
Compañía: Microids **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R, DS. **Edad:** +16 años

↑ Una aventura gráfica con una gran historia y puzzles muy cerebrales.
↓ Los tiempos de carga resultan a veces bastante lentos.

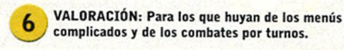
7 **VALORACIÓN:** Combina un argumento adictivo con unos gráficos preciosos. Una gran elección.

DarkStone
Compañía: Delphine **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años





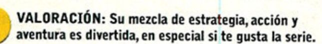
↑ Un Action RPG fácil y asequible con el que te puedes iniciar en el género.
↓ La historia no engancha demasiado y no es difícil terminarlo.



6 **VALORACIÓN:** Para los que huyan de los menús complicados y de los combates por turnos.

Digimon World
Compañía: Bandai **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Poder jugar en el universo de los Digimon y hacerlos evolucionar.
↓ La historia no engancha demasiado y no es difícil terminarlo.



7 **VALORACIÓN:** Su mezcla de estrategia, acción y aventura es divertida, en especial si te gusta la serie.

Drácula (Precio Especial)
Compañía: Virgin **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R. **Edad:** +11 años



↑ Su gran ambientación y sus excelentes gráficos. Da miedo.
↓ Al principio se hace un poco pesado y es una aventura muy simple.

8 **VALORACIÓN:** Si te gustan las aventuras gráficas o quieres iniciarte en el género hazte con él.

El Dorado
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ El doblaje, su sentido del humor y su impresionante calidad gráfica.
↓ Si se te dan bien las aventuras gráficas te durará poco.

7 **VALORACIÓN:** Ideal para los más jóvenes o para los que busquen una aventura no muy complicada.

Final Fantasy VIII (Platinum)
Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC. **Edad:** +13 años

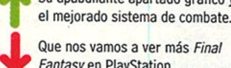


↑ Una obra maestra, tanto por su argumento como por sus gráficos.
↓ El sistema de combates por turnos se hace algo pesado.

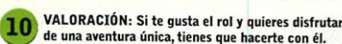
10 **VALORACIÓN:** Un juego de rol largo, cautivador, impresionante... Una delicia.

Final Fantasy IX
Compañía: Square **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años





↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.
↓ Que nos vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.



10 **VALORACIÓN:** Si te gusta el rol y quieres disfrutar de una aventura única, tienes que hacerte con él.

Grandia
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +14 años

↑ Un RPG con un absorbente argumento y muchas opciones.
↓ Que esté en inglés y sus sosos gráficos, una verdadera lástima.

7 **VALORACIÓN:** Una excelente alternativa a los *Final Fantasy*, aunque está en inglés.

Koudelka
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La absorbente historia, los puzzles, la ambientación, el doblaje...
↓ Tarda un tiempo en enganchar y los combates por turnos son sosos.

8 **VALORACIÓN:** Peculiar mezcla de aventura de acción y RPG, que a la larga gusta, y mucho.

Legend of Dragoon
Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC. **Edad:** +13 años





↑ Bebe de las fuentes de *Final Fantasy VII* y sabe enganchar.
↓ No es tan bonito como los *Final*, ni la historia es tan compleja.

8 **VALORACIÓN:** Aunque le supera la saga *Final Fantasy*, es una opción que debes tener en cuenta.

Plataformas



LOS IMPRESCINDIBLES

- → ABE'S ODDYSEE → CRASH BANDICOOT 3
- → PATO DONALD CUAC ATTACK → RAYMAN 2
- → SPYRO EL AÑO DEL DRAGóN → TARZÁN

102 Dálmatas: cachorros al rescate
Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La animación de los perritos. Es largo divertido y variado.
↓ Muy parecido a la saga *Spyro*, pero sin su variedad y complejidad.

7 **VALORACIÓN:** Un plataformas parecido a Spyro, pero más asequible para los más jóvenes.



Abe' Oddysee (Precio Especial)
Compañía: GTI **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Un precio irresistible para un juego que llega a obsesionar.
↓ Que no te gusten los plataformas difíciles y de pensar mucho.

10 **VALORACIÓN:** Una irresistible combinación de acción e inteligencia con una técnica increíble.

Bichos (Platinum)
Compañía: Sony/Disney **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su parecido con la película es total. Es muy largo y difícil.
↓ El mal juego de cámaras entorpece un poco la jugabilidad.

8 **VALORACIÓN:** Te puedes divertir a cualquier edad con su divertida mezcla de plataformas y aventura.

Crash Bandicoot 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

10 **VALORACIÓN:** Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

El Emperador y sus locuras
Compañía: Disney **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

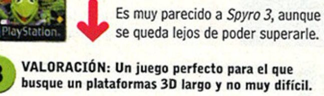




↑ Está basado en la película, tiene un variado desarrollo y un buen precio.
↓ Es un clon de *Spyro*, pero más fácil y con peor calidad gráfica.

7 **VALORACIÓN:** Se trata, ante todo, de un título divertido, pero indicado para los menos hábiles.

Muppet Monster Adventure
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



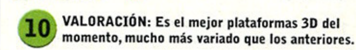
↑ Es divertido y sabe enganchar con el carisma de los personajes.
↓ Es muy parecido a *Spyro 3*, aunque se queda lejos de poder superarle.

8 **VALORACIÓN:** Un juego perfecto para el que busque un plataformas 3D largo y no muy difícil.

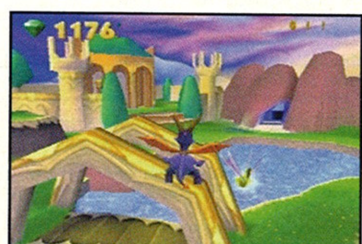
Spyro 3: el año del dragón
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.
↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.



10 **VALORACIÓN:** Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.





Pato Donald Cuac Attack
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ La puesta en escena de Donald y el genial doblaje del juego.
↓ Su corta duración y la dificultad de algunos jefes finales.

7 **VALORACIÓN:** Si os gustó *Crash Bandicoot*, casi seguro que *Cuac Attack* también os gustará.

Rayman 2
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

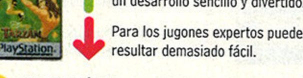


↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y su suave control.
↓ El juego de cámaras no siempre está disponible.

9 **VALORACIÓN:** Un gran plataformas 3D lleno de alternativas, que atrapará a los amantes del género.

Tarzán (Platinum)
Compañía: Disney **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Una fiel adaptación de la peli, con un desarrollo sencillo y divertido.
↓ Para los jugones expertos puede resultar demasiado fácil.



7 **VALORACIÓN:** Una excelente puesta en escena para un juego divertido, aunque facilón.

Juegos Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES

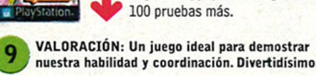


→ BISHI BASHI → CAPCOM GENERATIONS
→ POINT BLANK 3 → STREET FIGHTER ALPHA 3
→ TEKKEN 3 → TIME CRISIS OPERACIÓN TITÁN

Bishi Bashi Special
Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ La sencillez, sentido del humor y diversión de todas las pruebas.
↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

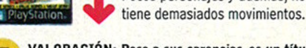


9 **VALORACIÓN:** Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

Bloody Roar 2 (Precio Especial)
Compañía: Hudson **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

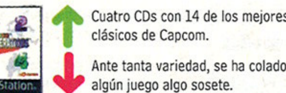


↑ Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.
↓ Pocos personajes y además, no tiene demasiados movimientos.

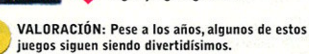


7 **VALORACIÓN:** Pese a sus carencias, es un título muy espectacular y jugable. Y menudo precio...

Capcom Generations
Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Cuatro CDs con 14 de los mejores clásicos de Capcom.
↓ Ante tanta variedad, se ha colado algún juego algo sosete.



7 **VALORACIÓN:** Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

Dancing Stage Euromix
Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Jugar con una alfombra es genial. Música, gráficos, originalidad...
↓ A veces resulta un poco difícil de controlar y se hace corto.

7 **VALORACIÓN:** Ungran acierto para todos aquellos que quieran bailar en su PlayStation.

Fighting Force 2
Compañía: Eidos **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



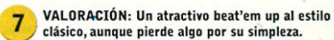
↑ Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.
↓ Carece de la variedad de las aventuras de acción.

8 **VALORACIÓN:** Para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica con algo de aventura.

Gekido (Precio especial)
Compañía: Infogrames **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +15 años



↑ Un gran apartado gráfico y una gran colección de ataques.
↓ Su estilo de juego es simple, por lo que se hace algo monótono.



7 **VALORACIÓN:** Un atractivo beat'em up al estilo clásico, aunque pierde algo por su simpleza.

Incredible Crisis
Compañía: Virgin **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La originalidad y grado de locura que encierran las 24 pruebas.
↓ Te quedas con ganas de darle marcha a 24 pruebas más.



8 **VALORACIÓN:** Un Party Game de inmejorable sentido del humor. Corto, pero a buen precio.

Jungla de Cristal. Trilogía 2
Compañía: Fox Interac. **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.
↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.

8 **VALORACIÓN:** Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.

Point Blank 3
Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +13 años



↑ El mejor juego de la saga, con más de cien pruebas y más difíciles.
↓ No tener con quién jugar o carecer de pistola. Muy parecido al anterior.

8 **VALORACIÓN:** Como toda la saga, es un arcade de pistola muy divertido, e ideal para compartir.

Time Crisis: Operación Titán
Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Una soberbia jugabilidad para una segunda parte esperadísima.
↓ Que no tengas una pistola y, como ocurre en el género, se hace corto.

8 **VALORACIÓN:** Por jugabilidad, técnica y diversión, éste es el mejor arcade de pistola que encontrarás.

Radikal Bikers (Precio Especial)
Compañía: Infogrames **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Muy parecido a la recreativa e igual de trepidante y divertido.
↓ Gráficamente tiene algunos fallos y no resulta tan vistoso.

7 **VALORACIÓN:** Gracias a su precio podrás perdonar los fallos técnicos. Muy divertido.

Street Fighter Alpha 3 (Precio E.)
Compañía: Capcom **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +16 años



↑ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.
↓ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.

10 **VALORACIÓN:** Por su calidad, modos de juego y personajes, es el mejor juego de lucha 2D.

Tekken 3 (Platinum)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 **VALORACIÓN:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.



True Pinball (Precio especial)
Compañía: Ocean **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC. **Edad:** +3 años



↑ Cuatro mesas a cual más divertida y a buen precio.
↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea un poco en diversión.

7 **VALORACIÓN:** Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

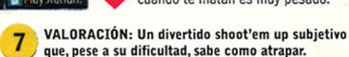
Shoot'em ups

LOS IMPRESCINDIBLES

→ ALIEN RESURRECCIÓN
→ EL MUNDO NUNCA ES...
→ MEDAL OF HONOR UNDER.

007 El Mundo Nunca es Suficiente
Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años

↑ Desde los gadgets, pasando por los personajes y el gran doblaje.
↓ Tener que repetir la misión entera cuando te matan es muy pesado.

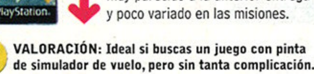


7 **VALORACIÓN:** Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe como atrapar.

Ace Combat 3
Compañía: Namco **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Un shooter con pinta de simulador, muy jugable y espectacular.
↓ Muy parecido a la anterior entrega y poco variado en las misiones.



7 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un juego con pinta de simulador de vuelo, pero sin tanta complicación.

Alien Resurrección
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



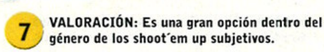
↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.
↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser muy desesperante.

8 **VALORACIÓN:** Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.

Armorines
Compañía: Acclaim **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



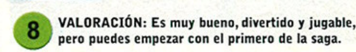
↑ Bien ambientado, es trepidante y los enemigos son muy listos.
↓ Técnicamente podría haber estado mejor, más variado y brillante.



7 **VALORACIÓN:** Es una gran opción dentro del género de los shoot'em up subjetivos.

Medal of Honor Underground
Compañía: EA **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.
↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.



8 **VALORACIÓN:** Es muy bueno, divertido y jugable, pero puedes empezar con el primero de la saga.

Army Men: Air Attack 2
Compañía: 3DO **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



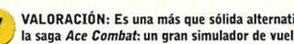
↑ Nuestros soldados son pilotos de helicóptero y lo hacen muy bien.
↓ Gráficamente es muy simple y su control es demasiado sencillo.

7 **VALORACIÓN:** Es un juego facilón, pero que sabe divertir a los más jóvenes o menos hábiles.

Eagle One (Precio especial)
Compañía: Infogrames **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Poder pilotar un Harrier en una sucesión de atractivas misiones.
↓ Algunos defectos técnicos, y ciertos problemillas de control.

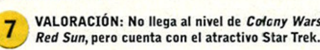


7 **VALORACIÓN:** Es una más que sólida alternativa a la saga *Ace Combat*: un gran simulador de vuelo.

Star Trek Invasion
Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ La ambientación Star Trek. Es muy divertido y te engancha rápido.
↓ El control es muy complejo y le falta algo de garra a la historia.



7 **VALORACIÓN:** No llega al nivel de *Colony Wars: Red Sun*, pero cuenta con el atractivo Star Trek.



Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES

→ COLIN MCRAE 2 → CRASH TEAM RACING
→ DRIVER 2 → F1 CHAMPIONSHIP 2000
→ GRAN TURISMO 2 → TOCA WORLD TC

Colin McRae 2 (Platinum)

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.
↓ Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.

10 **VALORACIÓN:** No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

Crash Team Racing (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.
↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

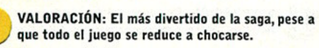
9 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

Destruction Derby Raw

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +11 años



↑ Lo espectacular de los choques y el número de coches en pantalla.
↓ Tanto choque y golpazo puede volverse aburrido a la larga.



7 **VALORACIÓN:** El más divertido de la saga, pese a que todo el juego se reduce a chocarse.

Driver 2

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +18 años

↑ Supera en muchos aspectos a la primera parte. ¡Y tiene 2 CDs!
↓ Sus pocos defectos técnicos son totalmente perdonables.

10 **VALORACIÓN:** Pensado para durar y divertir, *Driver 2* no debe faltar en tu juegoteca.

F1 Championship Season 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy espectacular y dinámico. Tiene muchos modos de juego.
↓ Los parpadeos de la texturas y el comportamiento en exceso arcade.

9 **VALORACIÓN:** El más espectacular y dinámico de los simuladores de F1, aunque no muy real.

F1 Racing Championship

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder ajustar el estilo de juego a cualquier tipo de usuario.
↓ Se echa en falta una puesta en escena algo más espectacular.

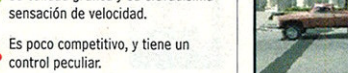
9 **VALORACIÓN:** Uno de los simuladores de F1 más completo y con mayor calidad técnica.

Formula One 2001

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Su calidad gráfica y su elevadísima sensación de velocidad.
↓ Es poco competitivo, y tiene un control peculiar.



7 **VALORACIÓN:** No es el mejor, pero divierte, tiene un Modo Arcade original y la temporada actualizada.

Gran Turismo 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...
↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 **VALORACIÓN:** Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

GTA 2 (Precio Especial)

Compañía: Take 2 **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Largo, variado y divertido. Poder conducir cualquier coche.
↓ Es un juego un tanto violento y algo soso a nivel gráfico

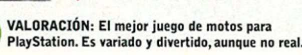
7 **VALORACIÓN:** Sin tener el enfoque realista de *Driver*, alberga más alternativas y opciones.

Moto Racer World Tour

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Buena jugabilidad y poder optar entre motos de cross o carretera.
↓ Exceso de popping y no tiene circuitos y campeonatos reales.



8 **VALORACIÓN:** El mejor juego de motos para PlayStation. Es variado y divertido, aunque no real.

Micromaniacs (Precio Especial)

Compañía: Codemasters **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Ideal si queremos disfrutar de un arcade trepidante con amigos.
↓ Se echa en falta variedad en los personajes. Es un poco infantil.

7 **VALORACIÓN:** Ideal para compartir con la familia por sus muchos modos de juego, pero solo pierde.

NFS V: Porsche 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Tiene un montón de modos de juego y resulta largo y divertido.
↓ Algunos defectos técnicos y que sólo puedes conducir Porsches...

8 **VALORACIÓN:** Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable.

Ridge Racer Type 4 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.
↓ Se echan en falta coches reales y algún que otro circuito más.

9 **VALORACIÓN:** Supone la culminación y guinda al pastel de una saga de conducción mítica.

Toca World Touring Cars

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...
↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.

10 **VALORACIÓN:** Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.

V-Rally 2 (Precio Especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 2.690 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El editor de circuitos.
↓ No está traducido, y se echa en falta más emoción al correr.

9 **VALORACIÓN:** Un gran simulador que engancha desde la primera partida por su difícil control.

Vanishing Point

Compañía: Acclaim **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy adictivo, con muchas sorpresas, campeonatos y modos de juego.
↓ El control es demasiado exigente. Las carreras no son competitivas.

8 **VALORACIÓN:** Se va a haciendo más adictivo a medida que se juega. Pensado para durar.

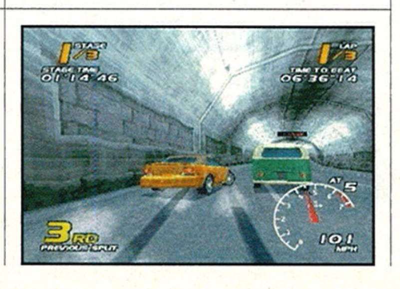
Wip3out Especial Edition

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Es un "remix" perfecto de todas las entregas de *Wipeout*.
↓ Podrían haber aprovechado para ajustar un poco la dificultad...

8 **VALORACIÓN:** Sus muchas naves, opciones y su bajo precio, lo hacen muy recomendable.



PERIFÉRICOS

MultiTap

Distribuye: Sony **Precio:** 3.990 ptas.

Permite conectar cinco mandos para jugar al mismo tiempo.





MB **Valoración:** La única manera de jugar con muchos amigos.

Dual Shock

Distribuye: Sony **Precio:** 4.300 ptas.

El mando oficial es el mejor y más fiable del mercado.



MB **Valoración:** Puede parecer caro, pero es sin duda el mejor de todos.

X-Tecnologies 2MB

Distribuye: Aplisoft **Precio:** 1.790 ptas.

Gran calidad para 30 bloques sin comprimir con una gran fiabilidad



E **Valoración:** Un excelente relación entre calidad y precio.

Analog Stick

Distribuye: Sony **Precio:** 9.990 ptas.

Ideal para simuladores de vuelo, aunque al ser analógico y digital se adapta a todo.

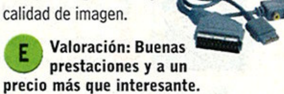


E **Valoración:** Es caro, pero su calidad compensa.

RGB Piranha

Distribuye: Aplisoft **Precio:** 990 ptas.

Nada mejor que un cable RGB para lograr la mejor calidad de imagen.

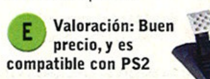


E **Valoración:** Buenas prestaciones y a un precio más que interesante.

360 Modena Ferrari

Distribuye: Guillemot **Precio:** 10.990ptas.

Un volante precioso, con muy buenas prestaciones en todos los aspectos.





E **Valoración:** Buen precio, y es compatible con PS2

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES

→ FIFA 2001 → DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
→ ISS PRO EVOLUTION 2 → KO KINGS 2001
→ NBA LIVE 2001 → TONY HAWK'S 2

All Star Tennis 2000

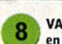
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ Su jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.
↓ La excesiva lentitud de los partidos de dobles.

8 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de tenis, pero si tienes la versión del 99 no te va a compensar.

CoolBoarders 4

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.

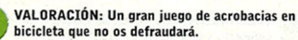
8 **VALORACIÓN:** El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.

Dave Mirra Freestyle BMX

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su originalidad y jugabilidad garantizan la diversión.
↓ Es muy parecido a la saga *Tony Hawk* y tiene deslices técnicos.



8 **VALORACIÓN:** Un gran juego de acrobacias en bicicleta que no os defraudará.

ESPN Int. Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Mucho más fácil de jugar que *ISS Pro* y tiene los nombres reales.
↓ No es demasiado realista y está en inglés. No es un simulador.

8 **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *ISS Pro Evolution*, pero es más jugable.

Esto es Fútbol 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ El realismo de las jugadas y las muchas variables para marcar.
↓ Los jugadores son reales, pero no los equipos.

9 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores simuladores del momento, pero no supera a *FIFA 2001*.

FIFA 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



↑ Las animaciones, la jugabilidad, los nuevos movimientos, en fin, todo.
↓ Es muy parecido al anterior, por lo que si la actualidad te da igual...

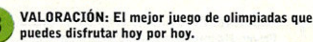
10 **VALORACIÓN:** El mejor *FIFA* de todos los tiempos, imprescindible para locos del fútbol.

Inter. Track & Field 2

Compañía: Konami **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.
↓ 12 pruebas pueden ser pocas, sobretodo si jugamos solos.



8 **VALORACIÓN:** El mejor juego de olimpiadas que puedes disfrutar hoy por hoy.

ISS Pro Evolution 2

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años



↑ Su realismo raya la perfección. Las animaciones y el ritmo de juego.
↓ Como siempre, pocos clubes y un comentarista muy soso.

10 **VALORACIÓN:** Si buscas realismo aquí lo vas a encontrar, aunque tiene menos opciones que *FIFA*.

Knockout Kings 2001

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.
↓ A nivel jugable, no inccrpora demasiadas novedades.

9 **VALORACIÓN:** Aunque es muy parecido a la versión anterior, es el mejor juego de boxeo actual.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Compañía: Activision **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



↑ Los editores, el mejorado apartado gráfico, la banda sonora...
↓ El abuso de la niebla para ocultar la generación de los escenarios.

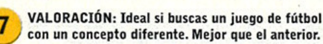
10 **VALORACIÓN:** El juego más divertido, completo y adictivo de skate, hazte con él ahora mismo.

Libero Grande International

Compañía: Namco **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



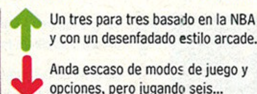
↑ Poder ser cualquier jugador, sin manejar al resto del equipo.
↓ Pocas opciones comparado con otros juegos de fútbol.



7 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un juego de fútbol con un concepto diferente. Mejor que el anterior.

NBA Hoopz

Compañía: Midway **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-6 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Un tres para tres basado en la NBA y con un desenfadado estilo arcade.
↓ Anda escaso de modos de juego y opciones, pero jugando seis...

7 **VALORACIÓN:** Para disfrutar de la faceta espectáculo del basket sin complicaciones.

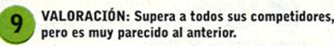


NBA Live 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Recoge la esencia de este deporte y aporta novedades a la saga.
↓ Es muy parecido al anterior y el sistema defensivo es complicado.



9 **VALORACIÓN:** Supera a todos sus competidores, pero es muy parecido al anterior.

Ready 2 Rumble Boxing R.2

Compañía: Midway **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Se ha aumentado el tamaño y la velocidad de los boxeadores.
↓ Nada destacable, únicamente que no te gusten los juegos de boxeo.

8 **VALORACIÓN:** La jugabilidad y las mejoradas prestaciones, le hacen un juego muy interesante.

Estrategia/Puzzles

LOS IMPRESCINDIBLES



→ BUST A MOVE 4 → C&C RED ALERT
→ FRONT MISSION 3 → MANAGER DE LIGA 2001
→ THEME PARK WORLD

Astérix Batalla de las Galias

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Una divertida mezcla de beat'em up, plataformas y estrategia.
↓ Tiene un control poco fiable y gráficamente es algo pobretón.

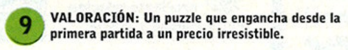
7 **VALORACIÓN:** Su estrategia, estilo Risk, mezclada con la acción se hace muy entretenida.

Bust a Move 4 (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 2.290 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.
↓ El reducido espacio en pantalla que le queda a cada jugador jugando 4.



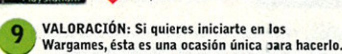
9 **VALORACIÓN:** Un puzzle que engancha desde la primera partida a un precio irresistible.

C&C: Red Alert (Precio Especial)

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 2.475 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años



↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.
↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.



9 **VALORACIÓN:** Si quieres iniciarte en los Wargames, ésta es una ocasión única para hacerlo.

Theme Park World (Precio Especial)

Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Construir nuestro propio parque de atracciones es muy divertido.
↓ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.

8 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo simulador que te atrapará frente a la pantalla durante horas.

Front Mission 3

Compañía: Square **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Largo variado y divertido.
↓ Su única pega es no estar traducido al castellano.

8 **VALORACIÓN:** Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.

Manager de Liga 2001

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Controlar los designios del club de tus amores. Adictivo y sencillo.
↓ Es muy parecido al anterior y queda corto en opciones tácticas.

8 **VALORACIÓN:** Si te apasiona el fútbol estarás pegado durante horas a la consola.

Team Buddies

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia, y su simpatía.
↓ La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser mejor.

8 **VALORACIÓN:** Su original concepto de juego será capaz de atraparte durante horas.



PlayStation 2

LOS IMPRESCINDIBLES



→ EXTERMINATION → FIFA 2001 → GIFT
→ NBA STREET → ONIMUSHA → SSX
→ SHADOW OF MEMORIES → TEKKEN → ZOE

Crazy Taxi

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ Una excelente conversión del Arcade con un ritmo trepidante.

↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

7 **VALORACIÓN: Aunque limitado por su concepto arcade, hacer el loco con el taxi es muy divertido.**

Extermination

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18



↑ La continua acción envuelta en una agobiante atmósfera.

↓ Tiene pocos puzzles para ser una aventura de acción.

8 **VALORACIÓN: Un nuevo estilo para los Survival Horror, donde prima la acción y la tensión.**

FIFA 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3



↑ El fabuloso trabajo de doblaje y los no menos impresionantes gráficos.

↓ Apenas tiene novedades jugables, con la versión PlayStation.

8 **VALORACIÓN: Es un nuevo *FIFA*, con todo lo que ello conlleva, pero muy mejorado gráficamente.**

Formula One 2001

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-16 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3

↑ Su calidad gráfica en general y la competitividad de las carreras.

↓ No tiene modo Arcade, el control es extraño y sólo tiene tres vistas.

8 **VALORACIÓN: Aunque no es un simulador puro, su calidad y emoción le sitúan como el mejor.**

Gift

Compañía: Cryo **Precio:** 8.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.

↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

8 **VALORACIÓN: Original, largo, brillante y complejo, un gran plataformas, aunque difícil.**

International Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3



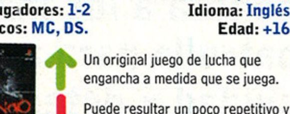
↑ Su impagable sistema de control, el volumen del césped y los nombres.

↓ Comentarios muy tristes y se echan en falta clubes y más tipos de liga.

8 **VALORACIÓN: La ausencia de competiciones se suple con un sistema de juego insuperable.**

Kengo: Master of Bushido

Compañía: Crave **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



↑ Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.

↓ Puede resultar un poco repetitivo y a la larga monótono.

7 **VALORACIÓN: Sin ser un prodigio, engancha por su original enfoque, siguiendo el código del Bushido.**

Kuri Kuri Mix

Compañía: Empire **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3



↑ Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.

↓ El modo para 4 jugadores es flojo y puede hacerse corto.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos que hemos probado, ideado para jugar a dobles.**

Moto GP

Compañía: Namco **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ El apartado gráfico, la sensación de velocidad, el fabuloso control...

↓ Presenta pocos circuitos y su modo Multijugador es flojo.

8 **VALORACIÓN: Si incluyera todos los circuitos reales sería un auténtico imprescindible.**

MTV Music Generator 2

Compañía: Codemasters **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Poder crear de manera sencilla tus propias composiciones musicales.

↓ Se echan en falta más ritmos y un poco más "duros".

- **VALORACIÓN: Si te gusta la música, con esta herramienta de composición no te vas a aburrir.**

NBA Street

Compañía: EA Big **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Un arcade de basket divertidísimo, de fácil control y mucho espectáculo.

↓ Que no se hayan incluido más modos de juego Multijugador.

7 **VALORACIÓN: El basket más fresco, desenfadado y sencillo. Divierte aunque no te guste el deporte.**

Oni

Compañía: THQ **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18



↑ Su perfecta conjunción de lucha, acción en investigación.

↓ Su alto nivel de dificultad puede llegar a hacerse desesperante.

8 **VALORACIÓN: Si eres paciente, esta aventura te ofrecerá muchas horas de diversión.**

Onimusha

Compañía: Capcom **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +18



↑ El espléndido aspecto gráfico y la velocidad y ritmo de juego.

↓ Se ha descuidado la faceta aventurera en favor de la acción.

9 **VALORACIÓN: Aunque tenga más acción que aventura, *Onimusha* es un juego irresistible.**

Quake III Revolution

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18



↑ Su trepidante modo Multijugador resulta muy divertido.

↓ No tiene opción para teclado y ratón, y en este tipo de juegos...

7 **VALORACIÓN: Un buen shooter 3D con un genial multijugador, aunque menos completo que *Unreal*.**

Rayman Revolution

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.

↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 **VALORACIÓN: Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.**

Ready to Rumble Round 2

Compañía: Midway **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ Su amplio abanico de púgiles y sus numerosos puntos cómicos.

↓ Pocos golpes y una mecánica un tanto repetitiva.

7 **VALORACIÓN: Divertido para jugar contra los amigotes. Para jugar solo acaba siendo repetitivo.**

Shadow of Memories

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



↑ Una aventura muy original con una gran representación gráfica.

↓ Su ritmo lento y su falta de acción puede desilusionar a más de uno.

7 **VALORACIÓN: Una aventura original, adictiva y diferente, aunque puede hacerse corta.**

SSX Snowboard Supercross

Compañía: Sony **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ El largo, amplio y retorcido trazado de las 8 pistas del juego.

↓ Su sistema de competición resulta excesivamente reiterativo.

7 **VALORACIÓN: EA Sports ha conseguido dar forma a un juego de snowboard innovador.**

Star Wars Starfighter

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3

↑ Un shoot'em up ambientado en Star Wars, bien doblado y divertido.

↓ Pocas misiones y objetivos repetitivos, esperábamos más.

7 **VALORACIÓN: Si tuviera más niveles y fuera más variado sería un imprescindible. Espectacular.**

Super Bust A Move

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ El mismo puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.

↓ Es tan parecido a los anteriores que con el de PlayStation te sobra.

6 **VALORACIÓN: Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, pero ya existe en PlayStation.**

Tekken Tag Tournament

Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11



↑ Es el título más impresionante a nivel técnico y una delicia jugarlo.

↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

8 **VALORACIÓN: *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.**

Unreal Tournament

Compañía: Infogrames **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...

↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 **VALORACIÓN: Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.**

Zone of the Enders

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Espectacular, frenético, sencillo de control, sorprendente...

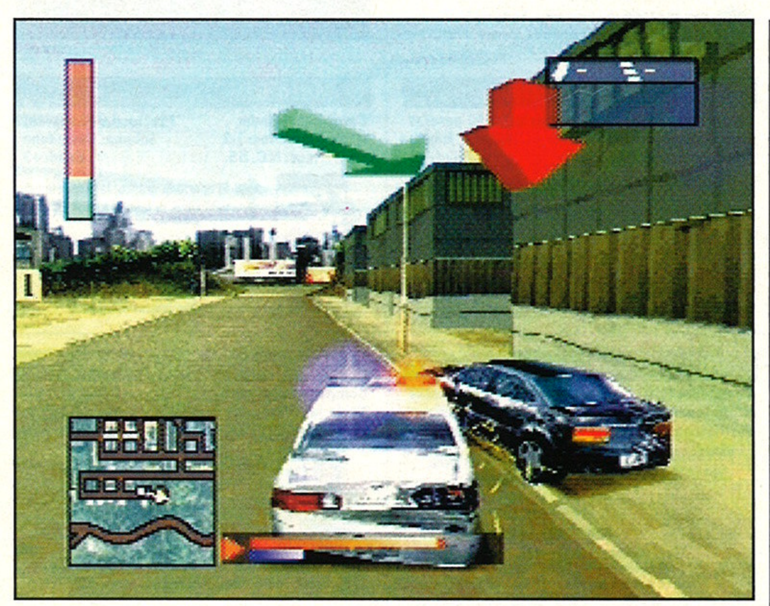
↓ Tiene poca variedad de enemigos y puede hacerse corto.

9 **VALORACIÓN: Esta aventura con aspecto de shoot'em up es el primer gran juego para PS2.**

□ PlayStation □ Activision □ Velocidad

"Apatrullando" la ciudad

WORLD´S SCARIEST POLICE CHASES



Deberemos prestar mucha atención a los daños en nuestro vehículo, sobre todo cuando tengamos que detener un coche sin usar el arma reglamentaria, ya que puede fastidiarnos más de una misión.





Con un inconfundible sabor a *Driver*, la última producción de Activision nos pondrá a los mandos de un coche patrulla para asegurar el orden en la ciudad y detener a los delincuentes.

Los fanáticos de la serie *Driver* sin duda han seguido con interés las evoluciones del título que nos ocupa. Y no les falta razón, dado que *World´s Scariest Police Chases* asumirá parte de las características presentes en dicha serie, pero incluyendo alguna que otra novedad en un intento de aportar aire fresco a este tan especial subgénero.

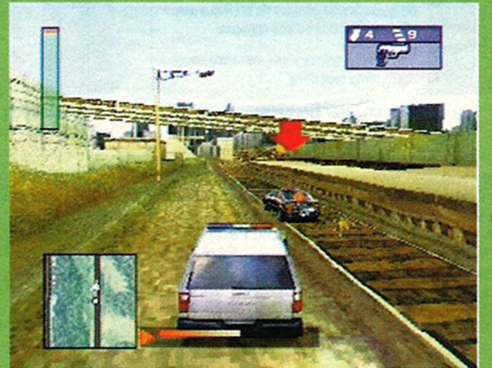
Obviamente, hay que empezar diciendo que en *World´s Scariest Police Chases* vamos a ser los policías y no los "malos", como sucedía en Driver. Además, mientras que el primer *Driver* supuso una auténtica revolución en su momento y la segunda parte supuso el colofón de esa revolución, *World´s Scariest Police Chases* ya se ha encontrado el camino bastante allanado. No obstante, sí hay que señalar que, aunque el título de Activision vaya a aprovechar los mimbres ya establecidos, lo cierto es que ofrecerá además unas interesantes propuestas que merecen tenerse en cuenta.

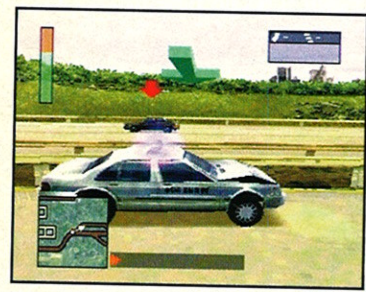
El cometido general del juego será realizar una serie de misiones al volante de nuestro coche-patrulla. Pero como en la vida nadie regala nada, deberemos demostrar nuestra valía desde el principio para que nos confíen misiones de más peso. Así pues, comenzaremos el Modo Persecución en la academia de policía, donde aprenderemos todo lo relacionado con el manejo de nuestros vehículos, así como disparar a un objetivo en marcha, etc. Una vez que hayamos superado las correspondientes pruebas, ya estaremos preparados para salir a las calles y

En la academia

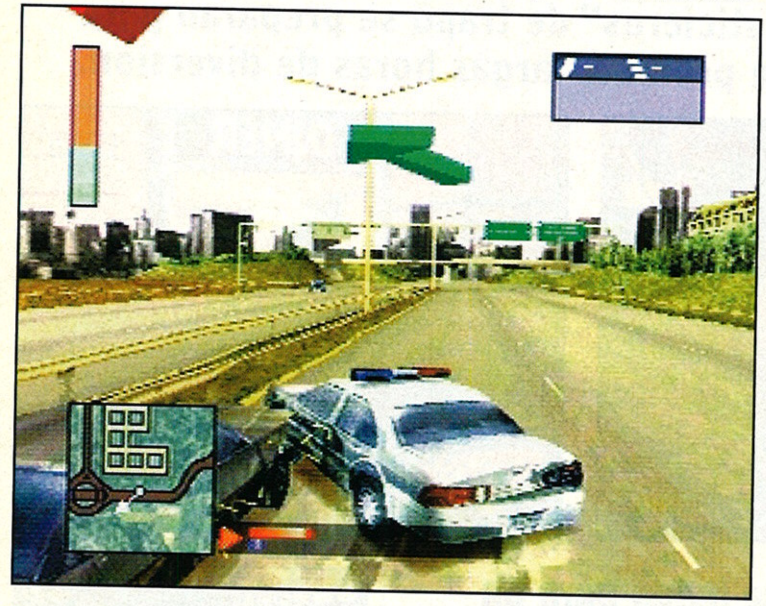
Cuando iniciemos el modo de juego principal, arrancaremos en la academia de policía, lugar donde nuestro superior se encargará de enseñarnos todos los entresijos de la profesión. Pruebas de conducción con obstáculos, de puntería disparando en marcha o de detención de vehículos en movimiento son algunos de los requerimientos para que consigamos nuestra placa y podamos empezar ya a patrullar por las calles, en lo que ya es el juego propiamente dicho.






El juego nos ofrecerá una vista lateral que será muy útil en momentos puntuales de la misión.


Los indefensos peatones se apartarán a nuestro paso, con lo que podremos conducir tranquilos.



Amparado en una soberbia jugabilidad, World´s Scariest Police Chases supone una explosiva combinación de géneros.

realizar en las mismas las misiones que se nos asignen, misiones que tienen una dificultad creciente.

Por si no tenemos suficiente con ese modo de juego, *World´s Scariest Police Chases* incluirá además un modo patrulla en el que, tras elegir el escenario, el tipo de vehículo, la hora y el estado del tiempo, podremos patrullar a nuestro antojo con el único cometido de detener a cuantos sospechosos nos crucemos en nuestro camino. Otra interesantísima novedad será la posibilidad de jugar con un amigo, no en pantalla partida sino los dos en el mismo coche. ¿Cómo? Pues muy sencillo: mientras uno conduce el coche el otro se encarga de disparar, controlando el preciso punto de mira del arma reglamentaria que llevemos.

En cuanto a su apartado técnico, hay que resaltar que, por lo que hemos visto, *World´s Scariest Police Chases* va a rayar a buen nivel, con unas sólidas texturas a las que se unen un detallado diseño de los escenarios y una correcta recreación de los daños en nuestra carrocería. Por otro lado, no podemos dejar de destacar la IA de los malhechores, siendo este aspecto uno de los que más nos ha gustado.

Podríamos cerrar diciendo que si bien *World´s Scariest Police Chases* no parece que vaya a superar al genial *Driver 2*, sí creemos que deberíais estar atentos, porque Activision nos puede sorprender agradablemente con su nueva propuesta.

En resumen

***World´s Scariest Police Chases* va a ser un título notable tanto a nivel gráfico como en jugabilidad. La variedad en las misiones, su creciente complejidad y la cantidad de opciones que ofrecerá serán otras de sus bazas importantes.**

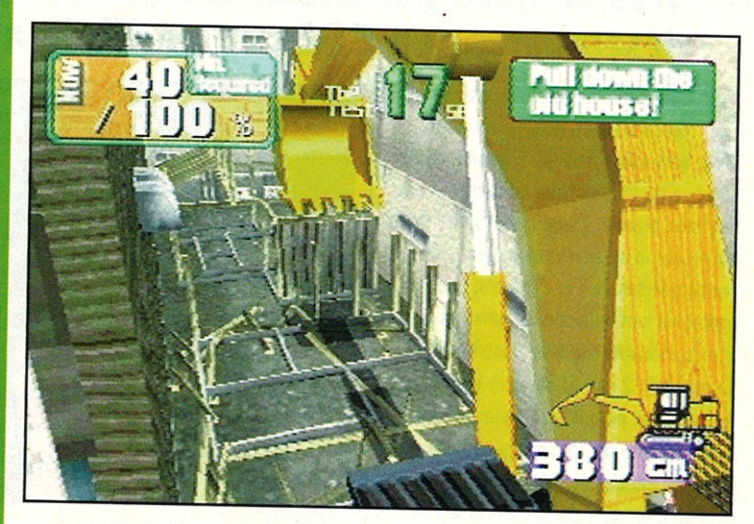
PRIMERA IMPRESIÓN:  E

PlayStation · Virgin · Simulador

"Currantes" en tu PlayStation

POWER DIGGERZ

La originalidad es la bandera de este título en el que aprenderemos a manejar una excavadora.



Si eres de los que piensan que a las compañías se les están acabando las ideas y que ya apenas salen juegos originales, no pierdas de vista este curiosísimo título que llegará de la mano de Virgin. Y es que poder ponernos a los mandos de una potente excavadora para realizar las más variopintas misiones puede convertirse en una experiencia muy divertida.

Aunque a primera vista el juego pueda parecer simple, te aseguramos que la primera impresión que nos ha causado ha sido positiva. Es cierto que las primeras misiones son muy sencillas (cargar un camión o rellenar una zanja de arena) pero a medida que avanzas la cosa se complica y lo que comienza siendo una prueba facilita se irá convirtiendo en un reto apasionante.



Superar las pruebas para obtener la licencia será sólo el principio de esta locura.



Con un correcto apartado gráfico y unos deslumbrantes efectos sonoros, *Power Diggerz* sorprende además por su variedad, ya no sólo en las misiones, sino además en los modos de juego, entre los que destaca sin duda el Modo Licencia (al estilo *Gran Turismo*) y todas las ofertas del Modo Arcade. Un completo editor de escenarios y alguna que otra sorpresa que os desvelaremos en su momento, ponen la guinda a un título que puede que no esté destinado a las grandes masas, pero que estamos seguros que logrará hacerse un hueco en el mercado. Y si no, al tiempo.

En resumen

Dada la escasez de originalidad que "sufrimos"en estos tiempos, es de agradecer la llegada de un juego fresco. Y si además es divertido, adictivo, tiene calidad técnica y múltiples variantes de juego, pues la alegría será doble.

PRIMERA IMPRESIÓN:  MB

PlayStation 2 | Acclaim | Acción

Guerreros de peluche
FUR FIGHTERS

Tras su paso por Dreamcast, estos "justicieros" de trapo se preparan para desembarcar en PS2 con un título que promete largas horas de diversión.

Imaginaos que un malvado general con ansias de gobernarlo todo secuestra a vuestra familia con el objetivo de impedir que desbaratéis sus terribles planes. ¿Sentiríais rabia? Pues así es como se sienten los seis protagonistas de *Fur Fighters*, una explosiva combinación de géneros que, tras su notable éxito en Dreamcast, llegará a PS2 con el objetivo de que os devanéis un poquito los sesos en una aventura que os "picará" y os hará reir a partes iguales.

Pese a lo que pueda parecer en un primer momento, *Fur Fighters* es mucho más que un juego de plataformas. Por la forma de eliminar a los enemigos y la cantidad de puzzles a resolver, a las plataformas habría que sumar un componente acción-aventura que hará que las innumerables horas que ofrece el juego se conviertan en todo un reto.

Si la duración de *Fur Fighters* será uno de sus pilares básicos, no menos importante será la forma de resolver los retos que plantea cada fase. Controlaremos a seis personajes alternativamente. Cada animalito tiene una habilidad específica y, en función de los problemas que plantee el escenario, deberemos acudir a uno u otro, utilizando para ello unas extrañas esferas. Así pues, mientras eliminamos a enemigos con nuestro variado arsenal deberemos ir superando multitud de puzzles jugando siempre con la posibilidad de cambiar de personaje, además de interactuar con el escenario, encontrar objetos, minijuegos, etc. .

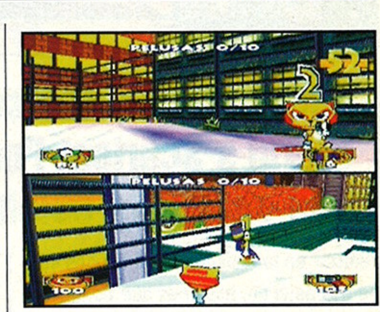




Multitud de horas de juego para un divertido título que mezcla plataformas, acción y aventura de forma magistral.

Resulta inevitable resaltar las diferencias que ofrecerá *Fur Fighters* para PS2 con respecto a la versión de Dreamcast. Si bien la estructura del juego no va a sufrir cambios de importancia, los gráficos alcanzarán en esta versión un estilo más "cartoon" gracias al Cell Shading. Además, los personajes hablarán (en inglés, aunque los textos sí estarán en castellano).

En resumen, y pese a que la cámara a veces juega malas pasadas, os avisamos que este *Fur Fighters* lleva el sello de los grandes juegos y se puede convertir en un imprescindible.



En el modo Multijugador sí podremos optar por una vista en primera persona pura.



Durante la aventura disfrutaremos de un sinfín de detalles graciosísimos y guiños a otros juegos.

Habilidades exclusivas

Cada Fur Fighter tiene una habilidad exclusiva. Así el canguro Bungalow salta como nadie, la gata Juliette escala determinadas paredes y el pingüino Rico puede bucear. La mayoría de los puzzles juegan siempre con esta diversidad, lo que nos obligará ser listos además de hábiles.





En resumen

Pese a lo que pueda parecer en un comienzo, *Fur Fighters* no es ni mucho menos un juego infantil. Por lo intrincado de su desarrollo y la cantidad de horas de juego que ofrece, los más hábiles disfrutarán de lo lindo con este cóctel de géneros.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

□ PlayStation 2 □ Acclaim □ Deportivo

Tras las huellas de los grandes

INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER

La última creación de Taito para PS2 llegará dispuesta a plantar cara a las últimas versiones de *ISS* y *FIFA*

Ante el indiscutible reinado en lo que a juegos de fútbol se refiere de las últimas ediciones de *ISS* y *FIFA* para PS2, los chicos de Taito y Acclaim se han propuesto ser los terceros en discordia y están preparando un simulador de fútbol que dará mucho que hablar. Y es que por jugabilidad, gráficos y nivel de realismo, *International League Soccer* no parece que vaya a quedar muy por detrás de los "pesos pesados".

Si tuviéramos que relacionarlo con uno de los grandes, no hay duda de que, por sistema de juego y estética, *International League Soccer* se acercaría más a la concepción de *ISS*, aunque con algunos matices. La jugabilidad, por ejemplo, parece que se va a quedar un punto por detrás con respecto a lo que Konami nos tiene acostumbrados, pero eso no quiere decir que vaya a ser mala. Todo lo contrario. Simplemente, deberemos dedicarle algún tiempo para conseguir exprimir todas sus posibilidades jugables, como los pases al hueco (más difíciles de realizar que en *FIFA 2001*) o los cambios de velocidad para desbordar al rival.

El otro atractivo añadido, es el nivel de preciosismo visual que alcanzará, con una cantidad de detalles pocas veces vista. Los cambios de iluminación durante el partido (como consecuencia del paso del tiempo), alteraciones en la climatología en el mismo partido (puede dejar de llover o ponerse a nevar), el vaho que sueltan los jugadores cuando hace frío, el riquísimo apartado de animaciones o la inclusión de sombras en tiempo real de los jugadores son sólo algunos ejemplos de las excelencias que ofrecerá.

Como no todo puede ser perfecto, *International League Soccer* tendrá también algunos defectos y carencias. Por ejemplo, los comentaristas son mejorables, los jugadores no tendrán nombres reales (aunque se parecen, tanto en el look como en el propio nombre), no se podrá jugar con clubes y se echará en falta una mayor variedad de modos de juego. Sin embargo, si dejamos a un lado aspectos como la licencia oficial o la variedad de opciones y nos ponemos a jugar al fútbol, que es de lo que se trata, *International League Soccer* va a tener mucho que decir.



Las repeticiones son realmente espectaculares y estarán detalladas al máximo.



En las faltas y los córners podremos determinar la dirección y potencia de una forma sencilla.





Cuando el árbitro señale fuera de juego, una repetición nos confirmará que ha sido así.

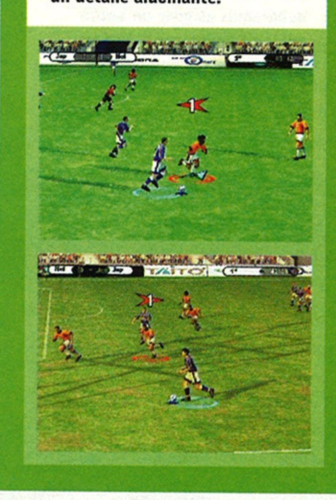




Saber efectuar convenientemente los cambios de velocidad será clave para poder desbordar a los defensas rivales. Observad en la imagen como el compañero nos pide el balón al hueco.

El paso del tiempo

Comenzaremos el partido a una hora determinada, pero a medida que discurran los minutos podremos observar como las sombras cambian de orientación, hasta que la iluminación se torna más oscura y es necesario iluminar el estadio con los focos. Todo un detalle alucinante.



En resumen

International League Soccer **será un juego de fútbol espectacular desde el punto de vista técnico y jugable, pese a que echamos de menos algunos aspectos, como la posibilidad de jugar con clubes o con los nombres reales de los jugadores**

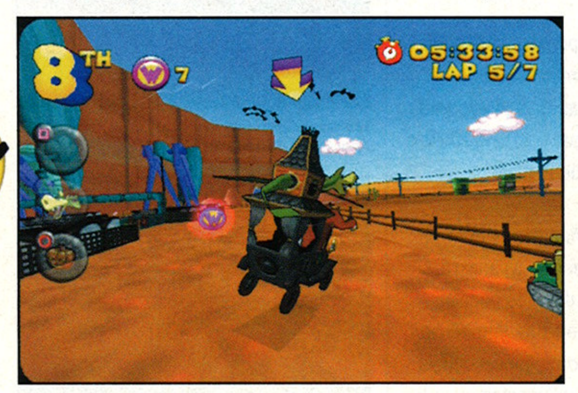
PRIMERA IMPRESIÓN: 

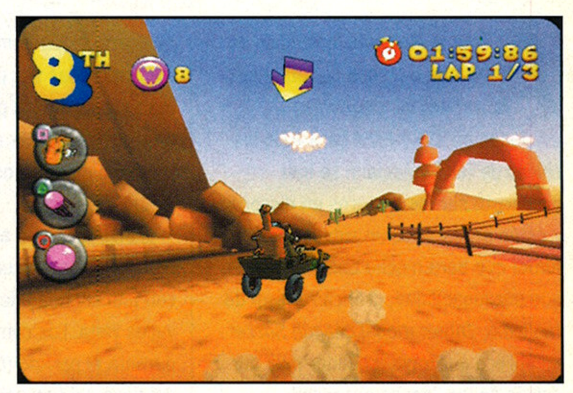
☐ PlayStation 2 ☐ Infogrames ☐ Velocidad

La locura se desata

WACKY RACES

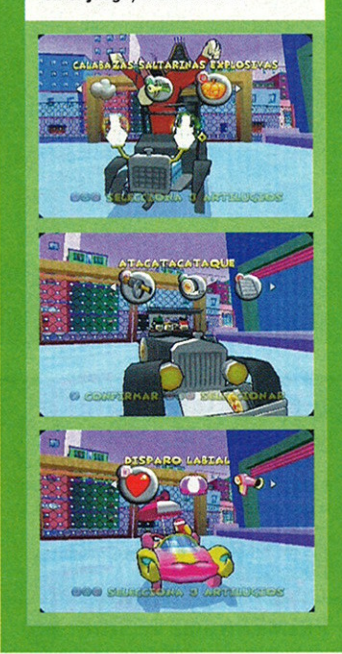
Pierre Nodoyuna y su perro Patán, acompañados de todos sus compañeros de la serie de dibujos animados, llegarán a PS2 de la mano de Infogrames en un loco y divertido arcade de carreras.





Coches con sorpresa

Cada vehículo tiene sus propias y exclusivas armas, a las que deberemos asignar un botón antes de comenzar la carrera. Comenzaremos con las tres habilidades básicas a las que se irán sumando, según avancemos en el juego, otras nuevas.



Debido a la gran afluencia de arcades de carreras que hemos venido observando desde hace algún tiempo, era difícil que un título de estas características nos sorprendiera tanto como lo ha hecho este *Wacky Races* para PS2 que, por suerte, no tiene nada que ver con el que ya apareciera para la consola gris.

Como la mayoría de juegos del género, *Wacky Races* seguirá la estela del laureado *Crash Team Racing*, aunque también albergará una serie de innovaciones que supondrán un soplo de aire fresco en el género.

Lo primero que hay que destacar al hablar de *Wacky Races* es que contendrá una profundidad equiparable a la de *CTR*. Dicha profundidad vendrá dada por la multitud de modos y submodos de juego, con tantas cosas que hacer y tal cantidad de detalles y secretos en cada uno que tendremos diversión para rato. Además, en *Wacky Races* encontraremos multitud de opciones y recursos de orden técnico y jugable nunca vistos en un juego de estas características. Por poner algunos ejemplos, podremos elegir entre dos estilos de conducción, cuatro vistas diferentes, gráficos con contorno negro o sin él... La voz del comentarista y el hecho de que cada personaje tenga armas exclusivas son otras de sus interesantes novedades.

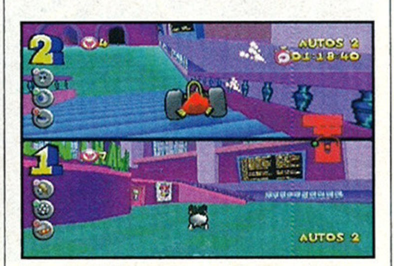
En cuanto al apartado gráfico, *Wacky Races* ofrecerá un look "clavado" al de la serie de dibujos animados, con unas animaciones que más de una vez os provocarán una sonrisa.

La manejabilidad de los coches es otra de sus virtudes, lo que contribuye además a paliar la principal dificultad del juego: unos intrincados circuitos. Si a esto le sumamos el velocísimo ritmo de las carreras, nos encontraremos con que habrá que echarle horas para llegar a dominarlo. Algo que se convertirá en un atractivo reto para aquéllos que estén esperando un arcade de carreras diferente para PS2.

Gráficos idénticos a los dibujos animados y una gran complejidad darán forma a un divertido arcade de carreras.



Los circuitos serán muy intrincados y exigirán que estemos muy atentos a la flecha indicadora.



El modo Multijugador supondrá otra variante más para disfrutar de esta locura.

En resumen

***Wacky Races* va a ser tan complejo y divertido como *CTR* pero añadirá además una serie de innovaciones que, lejos de ser meros detalles accesorios, dotan al juego de una personalidad y una calidad en sonido, gráficos y jugabilidad incontestable.**

PRIMERA IMPRESIÓN: MB



PlayStation 2 · Virgin · Lucha

Pero... ¡¡¡qué animalada!!!

BLOODY ROAR 3

Los creadores del mítico *Bomberman* se estrenan en PS2 con su saga de lucha más salvaje y brutal, que tiene por protagonistas a un elenco de mutantes.

Pese al tiempo que ha pasado, *Bloody Roar* sigue siendo el tercero en discordia dentro de los juegos de lucha poligonal, por detrás de *Tekken* y *Dead Or Alive* y Hudson se ha propuesto desbancar a sus más directos competidores con la tercera entrega de su saga.

Con *Bloody Roar 3*, Hudson va a hacer especial hincapié en las mutaciones de los luchadores que, como recordaréis, pueden adoptar la apariencia de animales, eso sí, completamente bípedos y un poco "humanizados". Así, las transformaciones ganarán muchos enteros, y plasmarán fielmente desde la viscosa piel de un reptil hasta el duro pelaje de un felino. Este elemento no ha sido el único que se ha visto favorecido en su salto a PS2, ya que el descomunal tamaño de los luchadores, sus fluidas animaciones, los mejorados escenarios y efectos especiales o los constantes 60 fps ponen la guinda a un fastuoso apartado visual.

En cuanto a la jugabilidad, *Bloody Roar 3* seguirá la estela de sus dos predecesores y apostará por un sistema de control sencillo y muy ágil, que en pocas horas de juego permitirá efectuar largos combos y demoledores ataques. En este sentido, Hudson también ha incluido algunas técnicas nuevas, como una transformación limitada por un breve período de tiempo, durante la cual podemos ejecutar un especial mucho más demoledor que los ataques convencionales. Además, algunos de estos contundentes movimientos nos permitirán destruir algunas partes del escenario, como las barreras, que ya podíamos hacer trizas en anteriores entregas, a las que ahora se suman ciertas paredes o incluso el propio suelo del cuadrilátero. Por lo demás, el juego sigue siendo muy rápido, sencillo y asequible para todo tipo de jugadores.

Por el momento, el único gran "pero" que le hemos encontrado es que, al igual que sus antecesores, su elenco de luchadores resulta un poco reducido, y apenas presenta caras nuevas. En fin, en la versión final comprobaremos cuantas sorpresas ocultas guarda el juego y si ésta y otras pequeñas asperezas han sido limadas. El mes que viene os lo contaremos.

Absolutamente bestial

La fiereza de las transformaciones quedará plasmada en determinados ataques y técnicas, que por regla general suelen ser los especiales, y en la posibilidad de echar fuera del ring a nuestro adversario. Lo dicho, una auténtica burrada.







Hudson tiene a su alcance superar la obra maestra de TECMO, Dead Or Alive 2, porque a Bloody Roar 3 le sobra calidad.

Éste es el único personaje nuevo, una rara especie de insecto.

Bloody Roar 3 destaca por el increíble tamaño y detalle de los luchadores, a lo que hay que sumar un ritmo muy rápido, frenético y divertido.

En resumen

El salto de Hudson a PS2 no podía ser mejor: *Bloody Roar 3* tiene serias opciones a convertirse en el segundo mejor juego de lucha para los 128 bits de Sony, galardón que habla por sí solo teniendo en cuenta la calidad de *Tekken Tag* y *Dead Or Alive 2*.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 · Acclaim · Deportivo

Más riesgo, más Mirra... más BMX

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX MAXIMUM REMIX

Como bien reza el título de una película, las bicicletas son para el verano, o al menos eso piensa Acclaim con su la pseudo secuela de *Dave Mirra*.

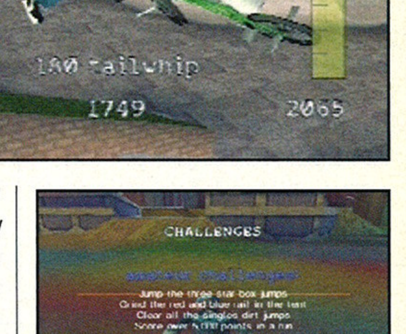
Coincidiendo con el lanzamiento de *Matt Hoffman Pro BMX*, Acclaim va a poner a la venta una versión especial de *Dave Mirra*, su propuesta dentro de los deportes de riesgo, con la coletilla *Maximum Remix*.

En esta nueva edición, volveremos a encontrarnos con todos los deportistas profesionales y sus respectivas monturas del juego original, para de nuevo participar en un Campeonato repleto de saltos y piruetas. Las principales novedades se concentrarán en torno a los escenarios, ya que *Maximum Remix* recuperará los 12 escenarios del juego original y presentará 8 completamente nuevos. De este modo, en el modo Proquest, cada una de estas 20 pistas presentará 12 nuevos retos estructurados en tres niveles de dificultad, que nos invitarán a alcanzar una puntuación establecida o efectuar piruetas en lugares determinados del escenario.



Siguiendo con las novedades, *Maximum Remix* también ofrecerá nuevas acrobacias, como los "wallride" o desplazamientos por paredes, y un total de 10 modos multijugador, que destacarán porque ninguno de ellos será a pantalla partida, y se centrarán en comprobar quién puede realizar combos de piruetas más complejos o grinds más largos. Por lo demás, esta nueva versión contará con un apartado gráfico prácticamente idéntico al de su predecesor, con todo lo bueno y malo que ello supone, y un sistema de control con escasas innovaciones.

Sin duda alguna, uno de los puntos fuertes de *Maximum Remix* va a ser su precio, unas 5.000 pesetas, en el que también se incluye un CD con la banda sonora del juego, en la que podéis encontrar importantes bandas del sonido alternativo, como Rancid. Los amantes de este deporte de riesgo no deberían faltar a esta cita "remix"...



Los 12 escenarios del juego original ofrecen 12 retos completamente nuevos.

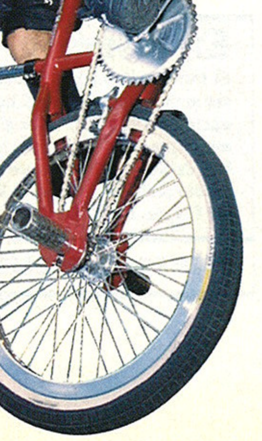


Ni el control, ni el apartado gráfico, han sufrido cambios: sólo se han añadido detalles.

Los mismos protagonistas

Sólo tenéis que echar un vistazo al pasado para comprobar que hasta los propios menús del juego para seleccionar deportista, montura, vestimenta y escenario son idénticos a los del juego original, que salió hace apenas medio año.





En resumen

Acclaim no se ha roto la cabeza a la hora de crear esta ampliación: los menús, el control, los gráficos... todo es idéntico al juego original. Por ello, *Maximum Remix* tiene pinta de que va a ser, ni más ni menos, más de lo mismo... y eso puede no ser malo.

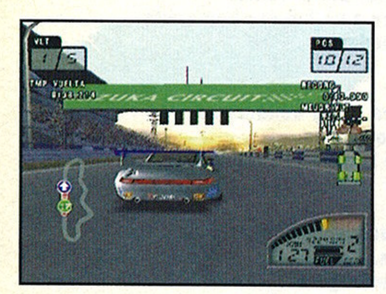
PRIMERA IMPRESIÓN: MB

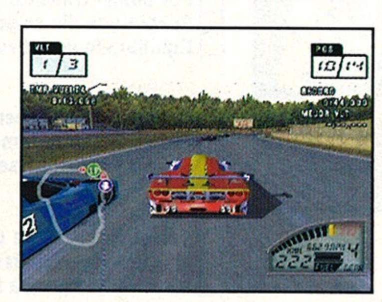
PlayStation 2 · Infogrames · Velocidad

La carrera más famosa del mundo

24 HORAS DE LE MANS

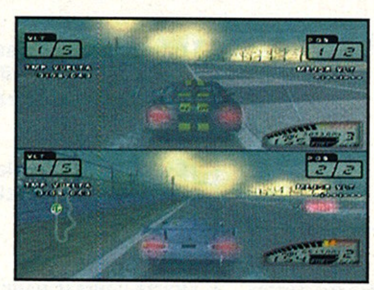
Bajo los auspicios de una de las carreras con más solera se esconderá un digno título de velocidad.





Tras la más que notable versión para Dreamcast, Infogrames ya tiene casi a punto *Las 24 horas de Le Mans* para PS2, título cuyo plato fuerte es la carrera que le da nombre, pero que además alberga otras interesantes opciones.

La estructura del juego será la de siempre. Comenzaremos con un limitado número de coches y de circuitos y, a medida que vayamos ganando torneos, iremos desbloqueando modelos y campeonatos. A los ocho campeonatos disponibles y al Modo Contrarreloj se les sumará la interesante opción de tomar parte tanto en el "Petit Le Mans" como en el legendario Le Mans, compitiendo con los coches de la temporada pasada.

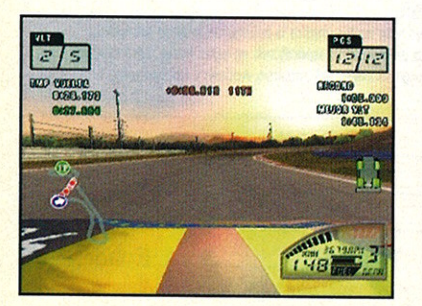


Correr bajo una intensa lluvia y de noche será una de las más duras pruebas en este *Le Mans*.



En cuanto a los gráficos, en la versión beta que hemos probado hemos notado ciertos altibajos, aunque en líneas generales son más que correctos, con detalles bien realizados como el reflejo del sol en el capó o las marcas de los neumáticos en el asfalto. Sin embargo, otros detalles, como la sombra de los coches, no están tan conseguidos.

Esperamos que estas deficiencias gráficas sean corregidas en la versión final y se pongan a la altura de la jugabilidad (el control es bastante suave y preciso), aunque mucho tienen que cambiar las cosas para que este *24 horas de Le Mans* le pueda "toser" al genial *Gran Turismo 3*.



En resumen

Un dignísimo juego de coches con alternativas en modos de juego y variedad en coches y circuitos. No obstante, en materia de opciones, duración y nivel técnico, se va a quedar bastante por detrás del insuperable *Gran Turismo 3*.

PRIMERA IMPRESIÓN: B

PlayStation 2 · Virgin · Beat'em up

Mamporros antiterroristas

HIDDEN INVASION

Virgin nos acercará el beat´em up más clásico para que salvemos al mundo de una peligrosa amenaza terrorista usando nuestros músculos.







Para afrontar una terrible amenaza terrorista, nada mejor que elegir a un especialista que sea capaz de eliminar a todos los malhechores empleando su fuerza bruta y las más potentes armas de fuego. Como veis, el planteamiento de *Hidden Invasion* no se saldrá de las coordenadas marcadas por los beat´em up de toda la vida. Deberemos comenzar seleccionando a uno de los dos personajes disponibles para ir "limpiando" de enemigos nivel tras nivel gracias a nuestro abanico de golpes y al diverso arsenal que iremos recogiendo por el camino.

Este sencillo planteamiento puede ver mermado su atractivo por culpa de un control que a veces se volverá un tanto extraño (sobre todo en los saltos) y una cámara que no siempre nos ofrecerá el mejor ángulo. Deberemos esperar para confirmar si estos defectos echan por tierra la nota final o si, por el contrario, son disculpables.

En resumen

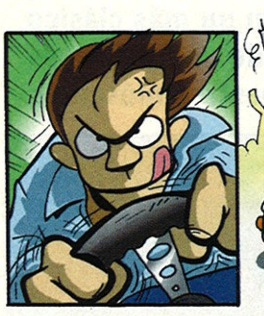
***Hidden Invasion* será un entretenido beat´em up de corte clásico que contará con una mecánica un tanto repetitiva, lo que es el "defecto" habitual del género. Sin embargo, si el beat'em up es lo tuyo deberías estar al tanto.**

PRIMERA IMPRESIÓN: B



Manda la velocidad, así que soluciona los Pasatiempos y podrás ganar, fácil y rápido, uno de los 15 juegos de *Vanishing Point* que PlayManía y Acclaim sortearemos entre los que nos enviéis las soluciones correctas.

HUMOR

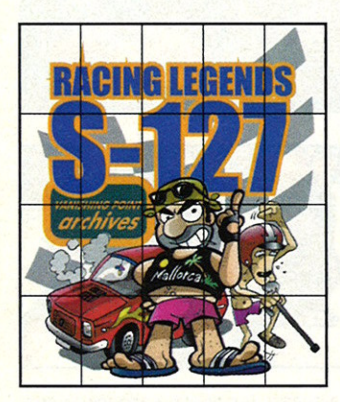






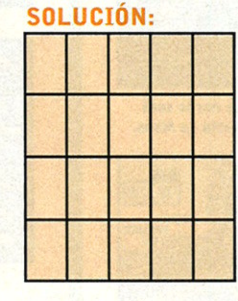
ROMPECABEZAS MOTORIZADO

ATENCIÓN Y AGUDEZA VISUAL, DOS VIRTUDES IMPRESCINDIBLES A LA HORA DE DISFRUTAR DE *VANISHING POINT*. Veamos si dispones de ellas y eres capaz de poner cada cuadro en su sitio mediante números. ¡¡¡Adelaaaaaaaaaannnnnteeeeeee!!!





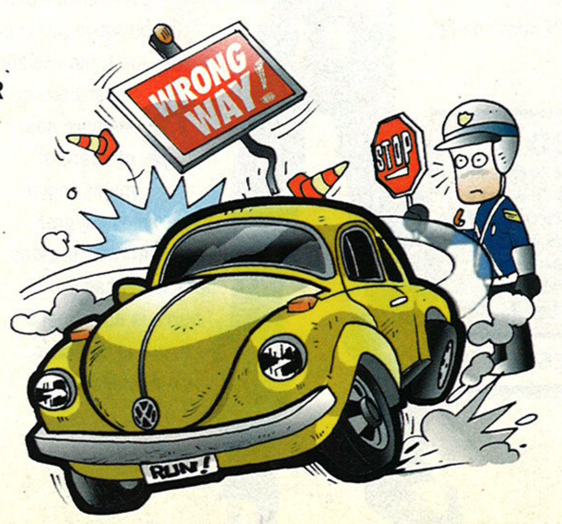
SOLUCIÓN:



CLÁSICOS MOTORIZADOS

HAGAMOS USO DE NUESTRA MEMORIA CONSOLERA PUES EL RETO LO REQUIERE. Tendrás que ordenar los nombres de 10 juegos de velocidad que pasaron por PlayStation, pero atención, entre ellos hay uno que es falso, vamos que no salió ni para la Atari 2600, y que también tendrás que señalar,

1. RCASH AMTE INARCG
2. EDSPE KFERSA
3. RGNAD TTEFH TOUA
4. TUEDSTCONIR REDYB WAR
5. RAOOTMDHE
6. YPHER LARLY 0200
7. NAENWM AHAS GIRANC
8. GUORE RTPI
9. AGLRLOEC
10. IGVITNEAL 8



TEST SOBRE RUEDAS

Y COMO YA CASI TENÉIS EL PREMIO EN LA MANO, VEAMOS AHORA SI EL MUNDO DEL MOTOR OS RESULTA FAMILIAR... Para demostrarlo deberéis contestar correctamente a este test sobre términos relacionados con la velocidad y los coches. ¡Ánimo!, *Vanishing Point* os espera.

1. RADIADOR
- ☐ Parte del sistema de refrigeración de un automóvil.
- ☐ Hueco donde se sitúa el radio-casette.
- ☐ Sinónimo de radioaficionado.

2. CALZADA
- ☐ Por donde transitan los automóviles.
- ☐ Pueblo que dio origen a un famoso humorista.
- ☐ Equilibrado de las ruedas.

3. MERCEDES
- ☐ Nombre de la primera mujer conductora.
- ☐ Mítica marca automovilística.
- ☐ Sobrenombre que se le puso al Seat 600.

4. ABS
- ☐ Conocido coche de pequeñas dimensiones.
- ☐ Marca de lubricantes.
- ☐ Sistema de frenada inteligente.

5. SUSPENSIÓN
- ☐ Infracción muy grave en autopistas.
- ☐ Parte del automóvil que integra los amortiguadores.
- ☐ Cuando un coche va tan rápido que vuela.

6. RETROVISOR
- ☐ Escobilla que limpia el agua de la lluvia.
- ☐ Freno de emergencia en algunos coches.
- ☐ Espejo.

7. LLANTA
- ☐ Parte imprescindible de una rueda.
- ☐ Ventanilla trasera.
- ☐ Sinónimo de neumático.

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Vanishing Point* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de junio de 2001 y el 25 de julio de 2001.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Acclaim y Hobby Press.

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: .... Provincia: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....



Onimusha

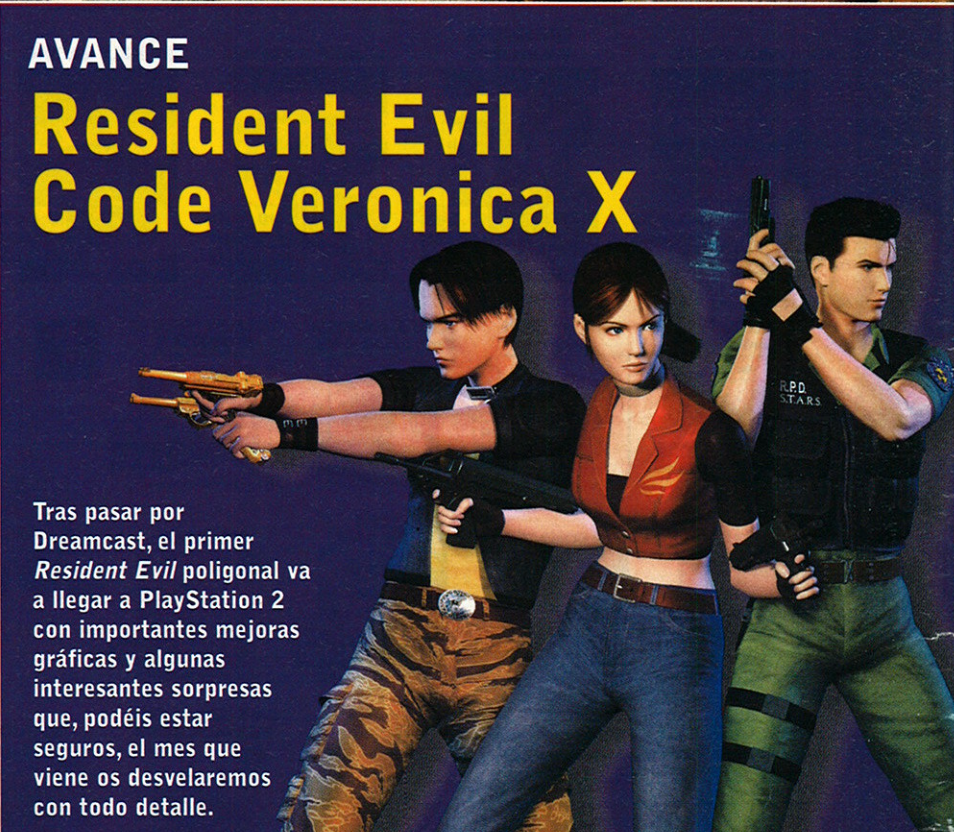
Siendo como es una de las primeras obras maestras para PS2 y una aventura al uso, el equipo de PlayManía os está preparando una guía completa, para que no tengáis problemas en desentrañar todos los secretos de este esperadísimo Survival Horror.



REPORTAJE

Final Fantasy La película

Los videojuegos se han puesto de moda en el cine, y tras el estreno de la película de "Tomb Raider", en agosto le toca el turno a "Final Fantasy". No os perdáis nuestro reportaje con las imágenes más impactantes de un film que va a crear escuela en el cine.



AVANCE

Resident Evil Code Veronica X

Tras pasar por Dreamcast, el primer *Resident Evil* poligonal va a llegar a PlayStation 2 con importantes mejoras gráficas y algunas interesantes sorpresas que, podéis estar seguros, el mes que viene os desvelaremos con todo detalle.

Para estar a la última en todo lo que se refiere a PS2 y PSOne tienes que pasarte el mes que viene por el quiosco a hacerte con nuestro próximo número. Pese a que el verano no es un período demasiado movidito, PlayManía te está preparando un número cargado de atractivos. Podemos empezar por las guías, donde **ISS Pro Evolution 2** y **Evil Dead** harán de guardaespaldas de lujo para **Onimusha**. En lo que respecta a novedades, no te pierdas la review más completa de **Dark Cloud**, la originalísima aventura para PS2, o los nuevos bombazos para PlayStation como **World Scariet's Police**, **Dave Mirra**, **Drácula 2** o **Matt Hoffman** Y, ¿qué te parece la información más completa sobre el esperado y genial **Gran Turismo 3**? Y claro, aquí seguirá nuestro **Consultorio**, la **Comparativa**, el **Suplemento**... y seguro que alguna sorpresa más.

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A



Y CONSIGUE TU REGALO





Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus ejemplares de Playmanía siempre a mano.
Un regalo de más de 2.000 pesetas.

Memory Card PlayStation



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Aplisoft, para que guardes tus partidas y récords de PlayStation. Un regalo de más de 2.000 pesetas.

Características: Fabricante X.Technolgies, Capacidad 2 Megas, 30 Bloques no comprimidos en dos pistas independientes.

Paga 10 números y recibe 12



Por el precio de 10 números (10 x 450 Pesetas = 4.500 Ptas.) recibirás los próximos 12 números de Playmanía, ahorrándote 900 pesetas.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

Teléfono
906 30 18 30
Coste Llamada: 15 pts + 47,03 ptas/min.
(Horario: 8h a 15h de lunes a viernes)

Fax
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

E-mail
suscripcion@hobbypress.com



Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o domiciliación bancaria. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 x 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

